سلسلة الدار المصرية للعلوم

تعلم بنفسك

تصميم صفحات الويب

باستخدام

دريم ويفر
Dreamweaver

مهندسة
شيماء محمد



الكتـــــاب : **تعلم بنفسك تصميم صفحات الويب باستخدام دريم ويفر**

اعـــــداد : **م. شيماء محمد**

المقـــاس : 15 X 21

الطبعـــــة : الأولى

عدد الصفحات : 176

الناشـــــــر : الدار المصرية للعلوم (نشر – توزيع)

رقم الايــداع : 17366 / 2007

الترقيم الدولى : 978-977-6229-06-8

الدار المصرية للعلوم

١٣ شـارع اسـماعيـل أبو جبـل

خلف مستشفى الجمهورية – عابدين

☎ ٢٣٩٣٦٤٧٨ – فاكس ٢٣٩٣٦٠٧٩

seh_egypt@hotmail.com

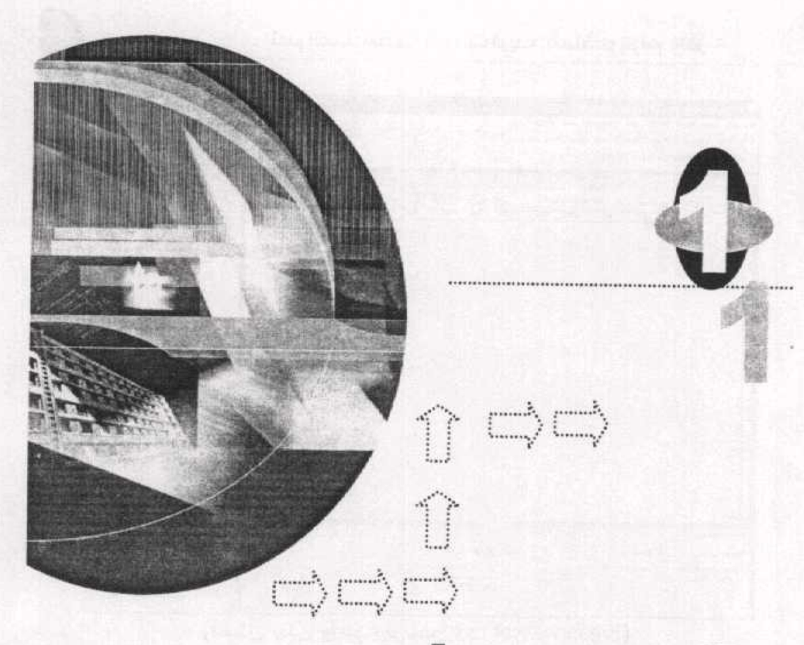



بسم الله الرحمن الرحيم
إن الله هو الرزاق ذو القوة المتين
صدق الله العظيم

مُقَدِّمَة

يعتبر برنامج Dreamweaver من أقوى البرامج في تصميم صفحات الويب حيث يمكن عن طريق هذا البرنامج تصميم صفحات ويب متميزة web design تجمع بين عناصر التصميم المرئي visual design وكذلك كتابة الأكوادcodes حيث أنه من أفضل البرامج فى معالجة الكود وقد قامت شركة Adobe بشراء برنامج dreamweaver وكذلك المجموعة الكاملة لبرامج Macromedia فهى تمتلك الأن البرامج الأصلية لها مثل فوتوشوب و Illustrator و Indesign وغيرهامن البرامج الأخرى الرائعة وقامت الشركة بعمل مجموعة جديدة تجمع مابين البرامج المشتركة الإستخدام سواء للتصميم للمجلات أو لصفحات الويب أو للفيديو وغير ذلك من الإستخدام ... وقامت الشركة بإطلاق حزمة البرامج الجديدة بإسم CS3

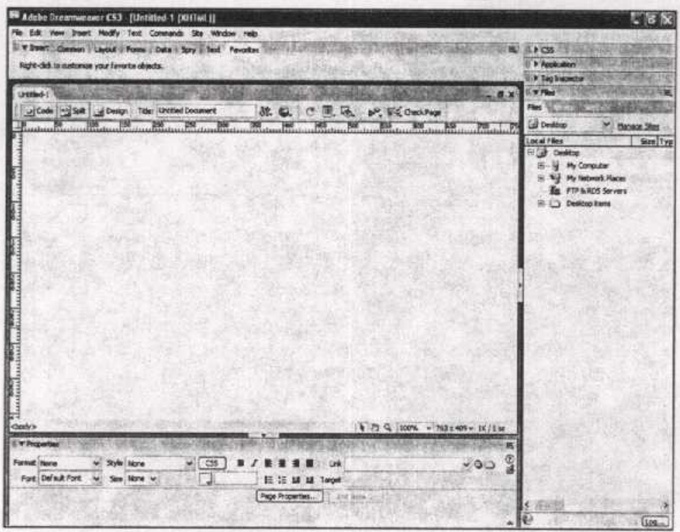
ولاحظ أنه يمكنك رؤية الكود مع صفحة التصميم في نفس الوقت وذلك لأن البرنامج يدعم العديد من التقنيات الحديثة مثل الطبقات layers وكذلك الحركة باستخدم timelineوالخصائص التفاعلية behaviours وغيرها من العناصرالأخرى بالإضافة إلى انه يمكن استيراد العناصر بشتى أنواعها سواء ملفات فلاش flash أو المفاتيح buttons أو images Rollover أو غيرها من الخيارات الأخرى وذلك عن طريق القائمة المنسدلة insert ولذلك فإن برنامج Dreamweaver هو برنامج ذو فائدة كبير في تصميم صفحات الويب ..



1

واجهة برنامج Dreamweaver

● تصميم صفحات الويب باستخدام ●
Dreamweaver

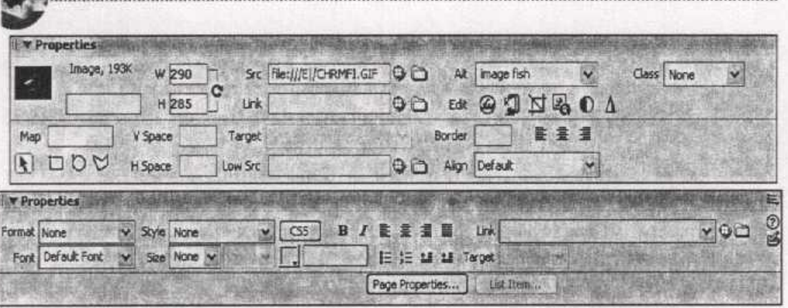


(شكل يبين واجهة برنامج dreamweaver cs3)

واجهة البرنامج:

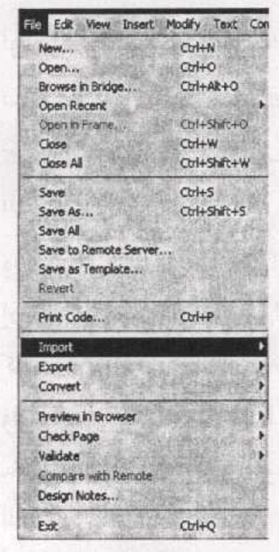
والحقيقة أن الواجهة الحديثة لبرنامج Dreamweaverواجهة جيدة التنسيق حيث تظهر صفحة التصميم في وسط نافذة البرنامج ويمكن الوصول إلى خصائص العنصر المختار عن طريق اختياره ثم فتح القائمة properties الموجودة أسفل واجهة البرنامج فتظهر الخصائص أو المتغيرات الخاصة بالعنصر المختار حسب نوع العنصر ويمكن اغلاق هذه النافذة مرة ثانية واستغلال المساحة في التصميم.





(شكل يبين إختلاف خيارات الجزء properties حسب الإختيار الحالى)

ويمكن الوصول إلى النوافذ الأخرى الموجودة عن طريق الضغط على السهم الموجود فى طرف نوافذ البرنامج وذلك لفتح النافذة أو إغلاقها سواء layers وهي الطبقات أو frames التي تستخدم لتقسيم الصفحة إلى أكثر من جزء أو رؤية نافذة styles css أو النوافذ الأخرى وسنتعرف فى الصفحات التالية على كيفية إستخدام هذه النوافذ.

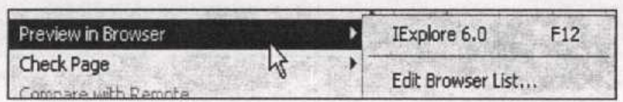


وفي برناج Dreamweaver يمكن الوصول إلى الأمر المطلوب بأكثر من طريقة حيث يمكن إستخدام القوائم المنسدلة وهي file وview وedit وinsert وmodify وغيرها من القوائم الأخرى.

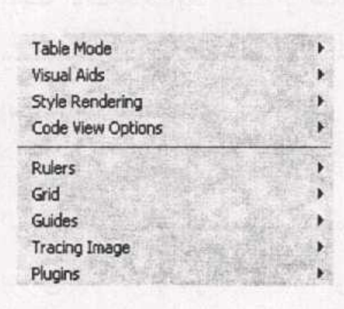
مثلا القائمة المنسدلة file تستخدم لفتح ملف جديد عن طريق الأمر new أو فتح ملف موجود عن طريق open أو حفظ ملفات باستخدام الأمر save و save as واستيراد



وتـصدير العناصـر باسـتخدم الأمـر import وexport ويمكـن ايـضا عمـل preview لـصفحة التـصميم عـن طـريق اختيار preview in browser واختيار browser سواء internet explorer أو عمـل edit browser list لاختيار بـرنامج التـصفح browser المراد استخدامه .

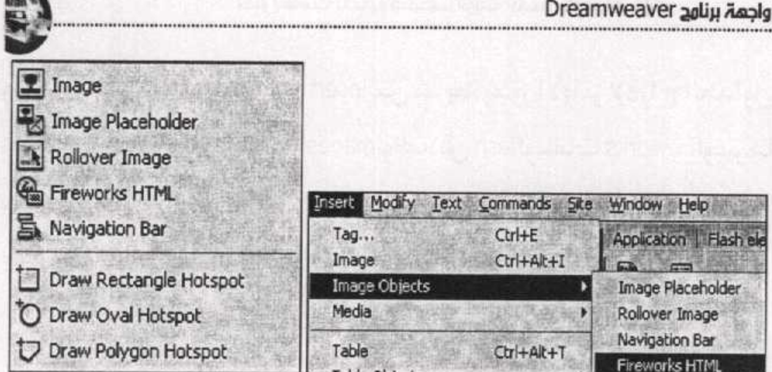


ويمكـن عـن طـريق القائمة view رؤية العناصر مثل عناصر المساعدة في التصميم وهـي المساطر أو غيرها من العناصر الأخرى مثل الـgrid وهي الشبكة المساعدة أوخطوط الـguides.



أو اظهار واخفاء العناصر visual aids التي تـستخدم مـع العناصـر مثـل table border أو broder layer أو غيرهـا مـن الخـيارات الأخرى .

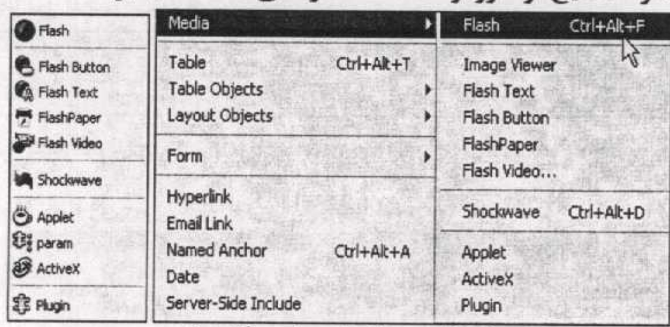
ويمكـن عـن طـريق القائمـة المنسدلة insert إدراج العناصر علـى صفحة التـصميم سـواء كانـت image أو Rollover image وهـي الصور التي تتغير عند مرور المؤشر فوقها وفي نفس الوقت تحمل link ويمكن ادراج ملفات firework عن طريق استخدام ملفات firework html أوغيرها مـن الخيارات الأخرى التى تظهر فـى الـشكل التالى.



(شكل يبين إدراج image objects)

ويمكن ايضا إدراج ملفات فلاش flashأو flash text أو flash buttonعن طريق استخدام القائمة الفرعية media حيث يمكن عن طريقها ادراج كملفات flash SWF التي يقوم برنامج فلاش بإعدادها أو أي برنامج أخر يقوم بإخراج الملفات بامتداد فلاش swf.

وملفات فلاش أصبحت من أحد المعالم الرئيسية لصفحات الويب نظرا لأنها تجمع بين صغر الحجم وجودة الصورة ولذا فلا تجد موقع الأن يخلو من ملفات فلاش سواء مفاتيح أو صور أو animation أو حتى ملفات الفيديو.



(شكل يبين إدراج عناصر فلاش)

ويمكن إختيار أحد خيارات insert من شريط رموز الأوامر لإدراج الجداول tablesوالطبقات layersوالصور imagesوالفلاش flashوملفات fireworksوغيرها من العناصر الآخرى.

بينما الجزءtable يستخدم لإدراج الجداول .



ويمكن عن طريق الجزء layout التبديل بين أنشاء الجداول بنظام standard view وlayout view.



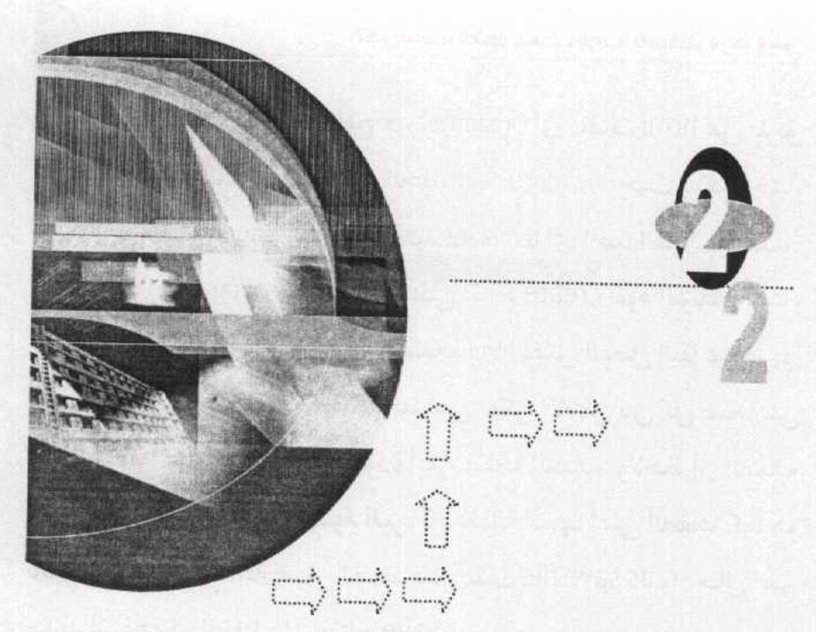
بينما الجزء text يستخدم لإدراج الكتابات والتحكم فى خصائصها

form لاختيار عناصر القوالب التفاعلية وكذلك template والcharacter وغيرها من الخيارات الأخرى .



ويوفر ايضا البرنامج كما ذكرنا النافذة properties الموجودة اسفل واجهة البرنامج للوصول الى الخصائص المتعلقة بالعنصر المختار .





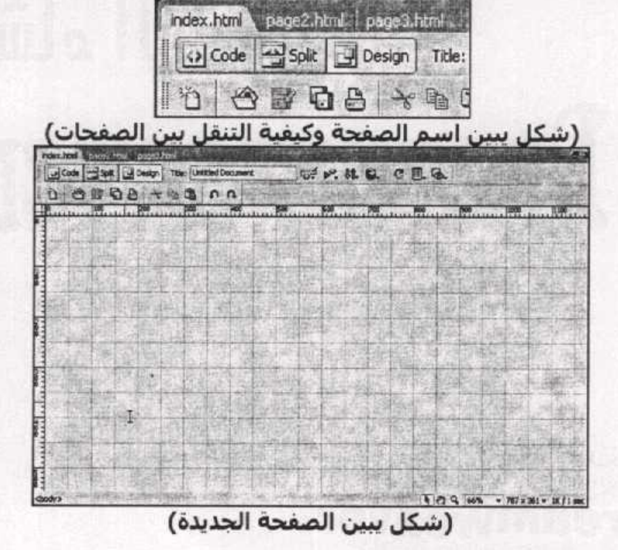
2

إنشاء الملفات داخل Dreamweaver

● تصميم صفحات الويب باستخدام ●
Dreamweaver

يمكن إنشاء ملفات داخل برنامج Dreamweaver أي ملفات html عن طريق اختيار الأمر new file فيظهر مربع الحوار new document حيث يمكن اختيار general ثم اختيار basic page أو اختيار template اي احد القوالب المعدة سابقا وعند إختيارgeneral ثم الضغط على مفتاح create يقوم البرنامج بإنشاء صفحة html جديدة ولاحظ أن كل صفحة html يمكن الوصل إليها عن طريق احد الصفحات التي قمت بفتحها لاحظ معي يمكن الانتقل بين كل صفحة عن طريق الضغط على المفاتيح الموجودة أعلى صفحة التصميم ولاحظ أن الصفحة التي يقوم البرنامج بحفظها يقوم البرنامج بكتابة اسمها أعلى الصفحة كما هو بالشكل ولحفظ الصفحة نقوم بالضغط على ملف as save file وادخال اسم جديد للصفحة ثم الضغط على مفتاح save .

(شكل يبين اسم الصفحة وكيفية التنقل بين الصفحات)



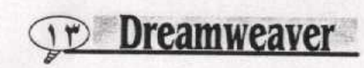
(شكل يبين الصفحة الجديدة)



فيقوم البرنامج باظهار اسم الصفحة أعلى واجهة الصفحة ويمكن تغيير الأبعاد الموجودة في هذه الصفحة أو اختيار بعد جديد عن طريق القائمة الموجودة في الجزء السفلي من شريط الصفحة الحالية .

وعند الضغط عليها يظهر الأمر edit sizes وعند إختياره يقوم البرنامج بفتح مربع الحوار preferences حيث يمكن عن طريق الجزءstatus bar اختيار حجم نافذة جديد من الجزء الأيمن size windows وتحديد الحجم الجديد او تغيير احد الأحجام الموجودة والمعدة سابقا .

(شكل يوضح تغيير حجم الصفحة من خيارات preferences)



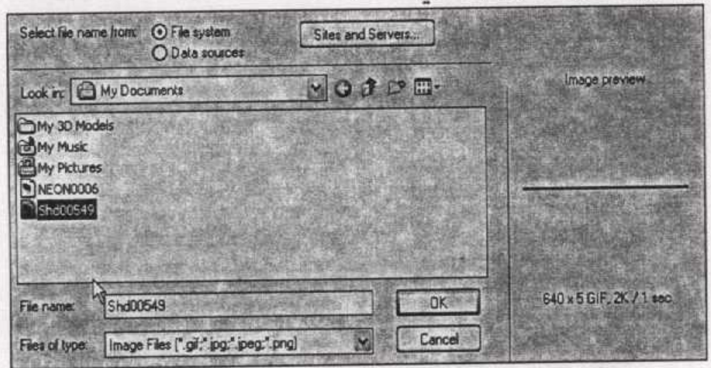
خلفية صفحة التصميم:

ويمكن ايضا التحكم في الحجم ويمكن اضافة خلفية للصفحة سواء لون او صورة عن طريق استخدام الأمر properties page الموجود في القائمة المنسدلة modify ثم اختيار properties page حيث يمكن اختيار لون للخلفية backgroundعن طريق مربع الحوار الخاص background ثم الضغط على مفتاح apply.

ويمكن ايضا تحميل صورة في الخلفية عن طريق استخدام مفتاح browse ثم اختيار الصورة المطلوبة ولكن لاحظ أن وجود صورة في الخلفية قد يؤدي إلى بطئ سرعة التحميل على شبكة الانترنت وقد تستخدم صورة عبارة عن خط واحد بعرض الصفحة وبسمك بيكسل واحد pixel one فقط مثلا وهذه النوعية من الصور تسمى shades One pixel image لا تستغرق وقت طويل في التحميل لصغر حجمها او يمكن اختيار اي صورة اخرى.

(شكل يوضح الصورة المختارة وتكرارها فى الخلفية)

ويقوم البرنامج بعمل تكرار للصورة لتشغل حيز الصفحة عن طريق الخيار repeat كما بالشكل التالى ويمكن إختيار أى صورة أخرى حقيقية بدلا من إختيار الصورة السابقة ولاحظ ان البرنامج يقبل الصور بالإمتداد gif,jpg,png وهكذا يمكن تغيير الصورة الموجودة في الخلفية .



ويمكن الغاء وجود الصورة من الخلفية عن طريق اختيار modify ثم page properties ثم حذف اسم الصورة الموجودة .. ثم الضغط على مفتاح apply ويمكن ايضا الغاء اللون عن طريق اختيار اللون الافتراضي .

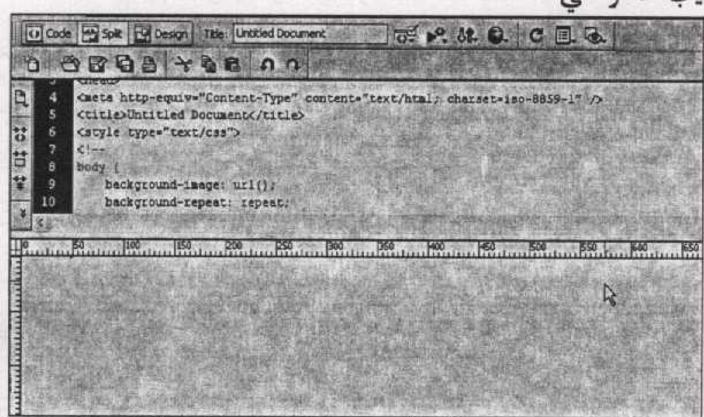
أما بالنسبة لطرق عرض المستند وهو view design و view code حيث يمكن رؤية العناصر بصورة visual كما تبدو في الشكل وذلك عن طريق اختيار design حيث تظهر العناصر الموجودة في صفحة التصميم ويمكن اظهار الكود الموجود لهذه العناصر عن طريق اختيار code



(شكل يوضح أنظمة العرض code,design,split)



فيقوم البرنامج بإظهار الكود المتعلق بصفحة التصميم ويمكن إظهار صفحة التصميم design بجوار إلى الكود عن طريق اختيار splitفيقوم البرنامج بإظهار الأكواد واظهار التصميم كذلك design ويمكن عكس الترتيب الخاص بهم عن طريق اختيار view ثم اختيار top on view design فيقوم البرنامج بعكس الترتيب الافتراضي .



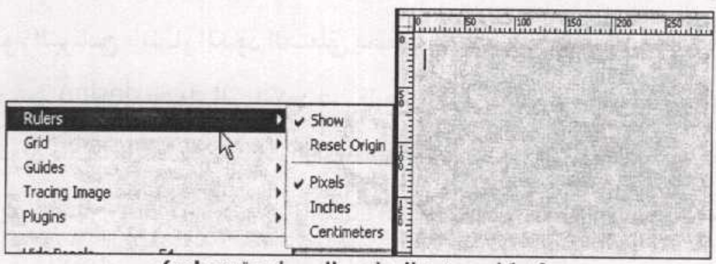
(شكل يوضح وجود نافذة التصميم والكود في نفس الوقت split)

الأدوات المساعدة الموجودة في برنامج dreamweaver :

:Rulers

ومن امثلة هذه الادوات المساطر حيث يمكن اظهار المساطر الأفقية والمساطر الرأسية في صفحة التصميم عن طريق اختيار الأمر view ثم ruler ثم اختيار show فيقوم البرنامج بإظهار المساطر الأفقية والمساطر الرأسية وذلك للمساعدة عند عمل التصميمات بأبعاد معينة.



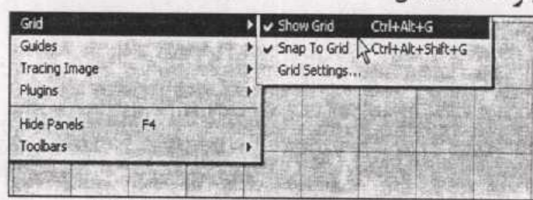


(شكل يوضح العناصر المساعدة rulers)

ويمكن تغيير موضع الصفرorigin وهو الى يسار المساطر او نافذة التصميم في وضع التصميم حيث يمكن الضغط على منطقة تقاطع المساطر وسحبه الى اي موضع اخر فيقوم البرنامج بتغيير ترقيم المساطر أو صفر المساطر تبعا لذلك .. ويمكن تغيير الوحدات بدلا من السنتيمتر الى اي وحدات اخرى عن طريق اختيار ruler ثم اختيار pixelاو inch ويمكن اعادة صفر الترقيم الى موضعه الأصلي أعلى يسار نافذة التصميم عن طريق اختيار reset origin .

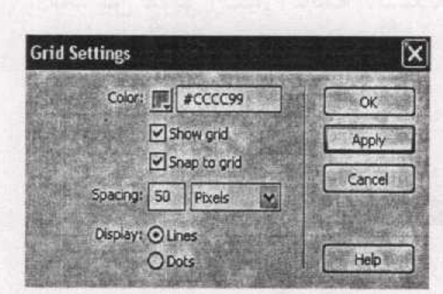
:Grid

ويمكن ايضا عن طريق علامات او خطوط grid الشبكة المساعدة اظهار شبكة خطوط افقية ورأسية للمساعدة في التصميم عن طريق اختيار view ثم اختيار grid ثم اختيارgrid show



(الشبكة grid والتحكم فى إظهارها)

فيقوم البرنامج بإظهار الشبكة وهي خطوط افقية ورأسية على مسافات معينة يقوم المستخدم بتحديدها عن طريق نافذة الحوار الموجودة في الsetting grid حيث يمكن التحكم في هذه المسافة سواء تصغير المسافة او تكبيرها عن طريق الضغط على مفتاح apply .



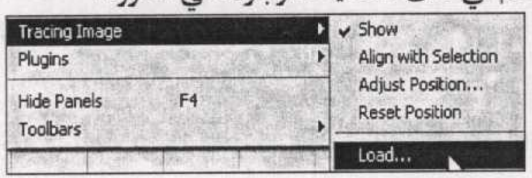
ويمكن اظهار هذه الشبكة في صورة خطوط او صورة نقاط عن طريق اختيار dots بدلا من line ويمكن اظهار الشبكة عن طريق تشغيل الخيار grid show او اخفاءها ويمكن جعل العناصر الرسومية تقفز الى اقرب مواضع للشبكةgrid اي الى حدود خلايا الشبكة عن طريق تشغيل الخيار grid to snap ويمكن اغلاق هذا الخيار لرسم العناصر في اي موضع .

مثلا عند تشغيل الخيار grid to snap هكذا ثم محاولة رسم جدول او طبقة layer سيقوم البرنامج برسم حدود ال table أوال layer وهي الطبقات كما سنتعرف عليها يقوم برسم حدود الطبقة مع الgrid .. بينما عندما اغلاق الخيار grid to snap يمكن الرسم بحرية في صفحة التصميم ..

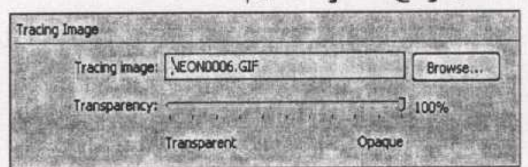
:Tracing image

بعد ذلك سنتحدث عن امر أخر من الأوامر المساعدة وهو tracing

image حيث يمكن عن طريقه تحميل صورة في الخلفية الخاصة بالمستند ولكن هذه الصورة لن تظهر في برنامج المتصفح explorer internet او غيره من المتصفحات الأخرى ولكن تظهر في صفحة التصميم الموجودة في dreamweaver على أنها مساعد guide للتصميم او لمواضع عناصر التصميم وذلك عن طريق اختيار القائمة المنسدلة view ثمimage tracing ثم اختيار load ثم تحميل الصورة المطلوبة سواء كانت صورة للتصميم او صورة أخرى ثم الموافقة وعند اختيار ok يقوم البرنامج بإظهار النافذة properties page حيث يمكن التحكم في مدى الشفافية الموجودة في الصورة.

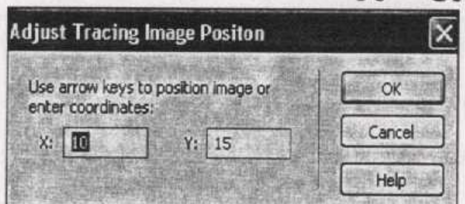


عند القيمة opaque ١٠٠٪ أي معتمة سأقوم بالضغط على apply فيقوم البرنامج بإظهار الصورة في خلفية المستند .. وعند تقليل القيمة ثم الضغط على مفتاح apply يقوم البرنامج بعمل شفافية في الصورة ويمكن التحكم في درجة الشفافية حتى الوصول إلى الدرجة المطلوبة .. وكما ذكرنا فإن هذه الصورة تستخدم كمساعد guide لوضع عناصر التصميم .



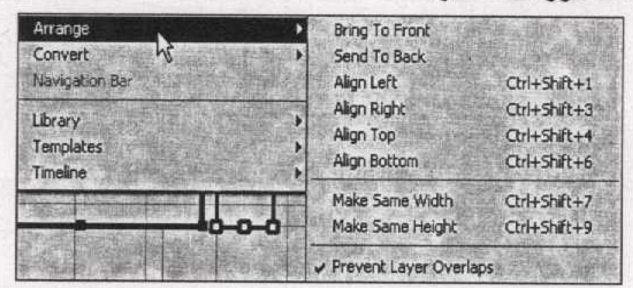


ويمكن إزاحة هذه الصورة عن موضعها عن طريق استخدام الأمر الموجود في الجزء image tracing وهو adjust position ثم استخدام الاسهم الموجودة في لوحة المفاتيح لعمل الحركة أثناء وجود مربع الحوار او تغيير القيمة X وY الموجودة في مربع الحوار .

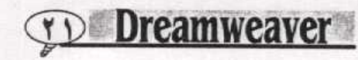


ويمكن اعادة الصورة إلى موضعها الأصلي عن طريق اختيار image tracing ثم اختيار reset position .

ترتيب ظهور العناصر:



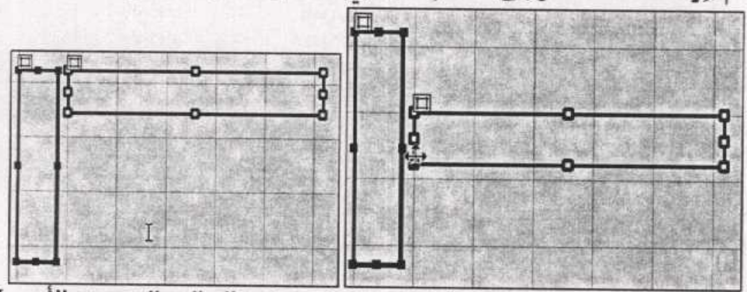
يمكن ترتيب ظهور العناصر في نافذة صفحة التصميم باستخدام الأمر arrange حيث يحدد الأمر اي العناصر التي تظهر في المقدمةfront و العناصر التى تظهر خلفها وذلك عن طريق الأمر modify ثم اختيار arrange ثم اختيار to bring front لارساله للامام او back to send لارساله للخلف ويمكن تشغيل الخيار



prevent layer overlapsلمنع تداخل الطبقات ويمكن ايضا التعامل مع الطبقات عن طريق معامل Z وسنتعرف على ذلك عند الحديث عن الطبقات .

ويمكن عمل محاذاه للعناصر الرسومية باستخدام الأمر align الموجود ضمن أوامر arrange ولاحظ أن هذا الأمر يستخدم مع الطبقات layers .

والطبقات كما سنتحدث عليها هي عبارة عن محتوى فارغ يتم وضع عناصر التصميم داخله وذلك للحصول على حرية اكبر عند عملية التصميم ولإجراء عمليةalign او محاذاه نختار الطبقة الأولى ثم الضغط على مفتاح shift ونختار الطبقة الثانية ولاحظ أن الطبقة المختارة يظهر اسمها اسفل صفحة التصميم ثم سأقوم باختيار القائمة المنسدلة modify واختيار arrange واختيار احد الخيارات الموجودة في الجزءalign سواء left align او right او top او bottom .. ولاحظ أن البرنامج يقوم بعمل align الى آخر عنصر تم اختيارة فقام بإزاحة هذا العنصر إلى الحدود اليمني للعنصر الأخير المختار .

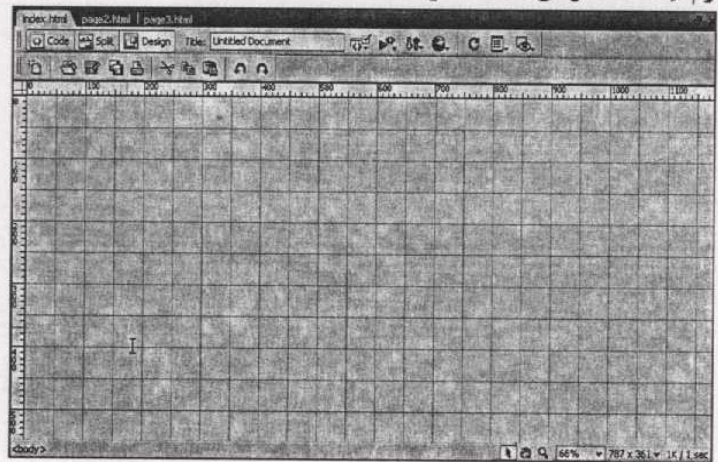


(شكل يبين المحتوى للطبقات قبل وبعد عمل align top الى المحتوى الأيسر)

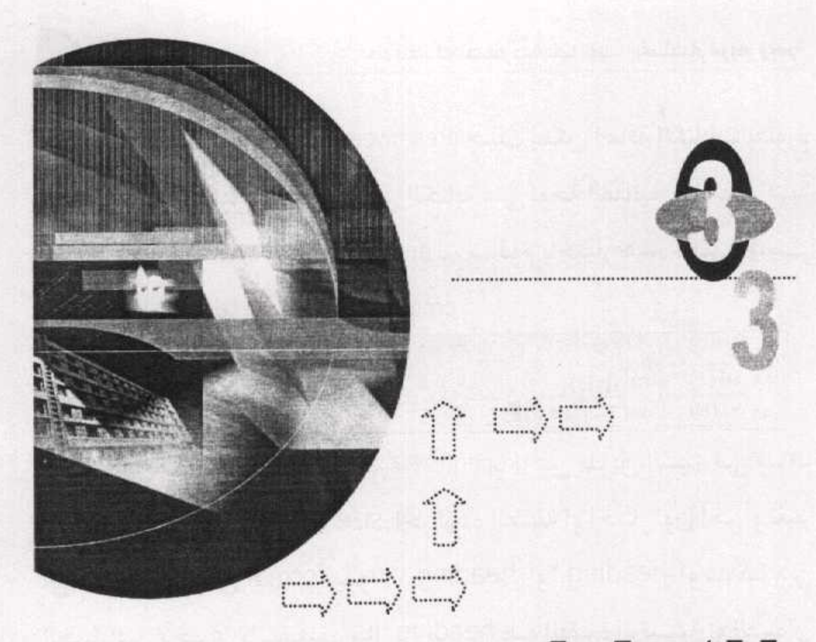


وللعمل ببرنامج dreamweaver بطريقة مبسطة :

أولا نقوم بإنشاء مجموعة من صفحات التصميم او ملفات الـ HTML عن طريق استخدام الأمر new file ثم اختيار create ولاحظ أنه يمكن إعداد الصفحة general أو اختيار page basic او اختيار قالب معد سابقا من صفحة قمت بتصميمها قبل ذلك عن طريق اختيار template ثم سأقوم باختيار create .. ثم سأقوم بحفظ هذه الصفحة باسم index.html لتكون هي الصفحة الرئيسية ثم سأقوم بإعداد أكثر من صفحة .. وحفظ هذه الصفحات .





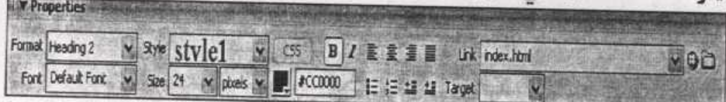


الكتابات في Dreamweaver

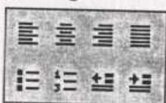
تصميم صفحات الويب باستخدام

Dreamweaver

الكتابات او text في برنامج dreamweaver حيث يمكن إضافة الكتابات بصورة افتراضية داخل البرنامج عن طريق الكتابة على لوحة المفاتيح مثلا عند كتابة الجملة my first text in dreamweaver ثم سأقوم باختيار هذه العبارة فتظهر الخيارات الخاصة بها في الجزء properties .



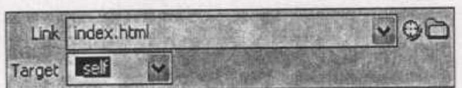
لاحظ انه يمكن فتح أو غلق الجزء properties عن طريق السهم فى طرف النافذة و يمكن اختيار حجم size آخر لهذه الجملة او اختيار لون آخر أو تغيير الfont أو تغيير ال format سواء heading ١ أو heading ٢ او غيرها من الخيارات الأخرى والمقصود بالheading هو الفقرة الرئيسية أو العنوان الرئيسي للفقرة .. لاحظ أن heading ٢ أصغر من heading ١ و heading ٣ أصغر من heading ٢ وهكذا ويمكن ايضا تغيير حجم الخط عن طريق المقدار size ولاحظ أن هذه الأرقام لا تقارن بالأرقام الموجودة في برنامج مثل برنامج word .. ولكنها أرقام افتراضية ولاحظ وجود علامة + بجوار الرقم معنى هذا أن هذا الخط سيظهر بقيمة أو قيمتين عن الخط الافتراضي الموجود في ال browser .. وذلك بالنسبة للمستخدم ويمكن ايضا تغيير اللون الخاص بالكتابات .. عن طريق اختيار color text واختيار اي لون آخر .



ويمكن عمل محاذاة للكتابات عن طريق استخدام اوامر المحاذاة سواء محاذاة

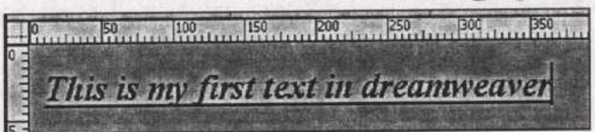


لليمين او لليسار او عمل align للتوسيط ويمكن كذلك وضع علامات قبل العبارة .. او وضع ترقيم اوازاحة العبارة الى اليمين قليلا أو اليسار وذلك في حالة عدم استخدام خيارات align ..

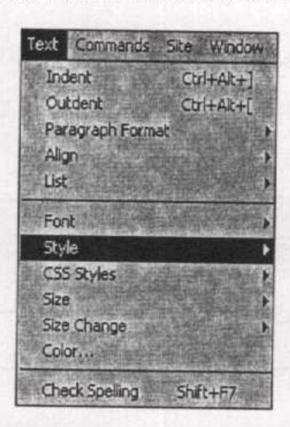


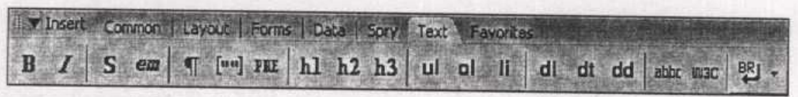
ويمكن ايضا إضافة رابطة إلى هذه العبارة عن طريق استخدام الجزء link ثم الضغط على مفتاح point to file لفتح ملف جديد ثم اختيار on epage مثلا للتجربة ..

فيقوم البرنامج بوضع خط تحت هذه العبارة او تحت هذا text للدلالة على وجود رابطة معينة اوlink ويتغير شكل المؤشر عند الاقتراب من هذه الرابطة ويمكن عمل معاينة عن طريق الضغط على مفتاح F ١٢.. وعند الضغط يقوم البرنامج بالانتقال الى الصفحة المحددة . . .



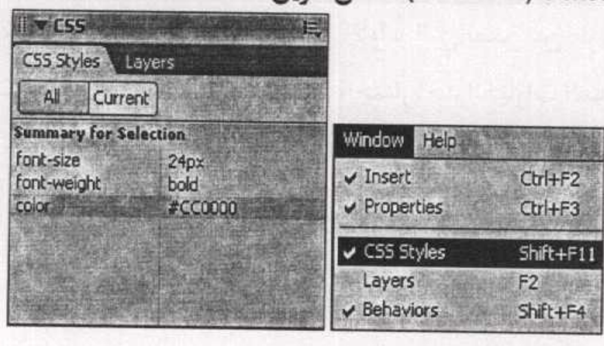
ويوفر برنامج Dreamweaver المزيد من الأوامر التي يمكن عن طريقها تعديل الكتابات وذلك عن طريق القائمة text واختيار احد الخيارات الموجودة في الfont او الsize او color او غيرها من الخيارات الأخرى.أو عن طريق سريط رموز الأوامر الخاص بالكتابات .





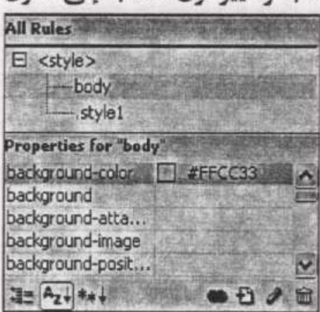
والأفضل من ذلك هو وجود الstyle مثل css styles و html style..

والمقصود بالstyle هي مجموعة من الخصائص يتم تجميعها في صورة ملف صغير يتم حفظه مع الملف فيكون نموذج أو استيل داخلي او يتم حفظه خارج الملف حيث يمكن استخدامه في أكثر من ملف ويمكن الوصول إلى النافذة css(cascade style sheets) عن طريق القائمة المنسدلة window ..

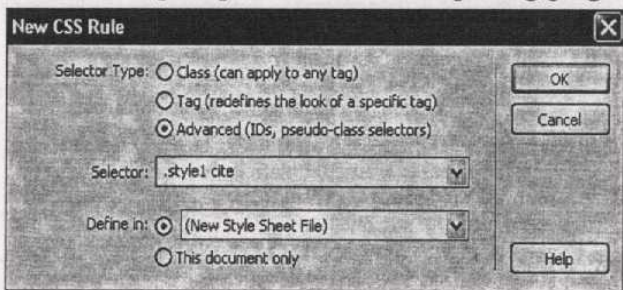




وعند اختيار جملة أو فقرة معينة واختيار أحد الخيارات الموجودة في css وهو كما ذكرنا ملف تم إعدادة مسبقا يجمع مجموعة من الخصائص لتغيير الكتابات لاحظ معي عند اختيار الكتابة والضغط عليه يقوم البرنامج بعمل تحويل في الكتابة ولون الخلفية للكتابة وتغيير لون الكتابة إلى اللون الخاص بالأستيل .



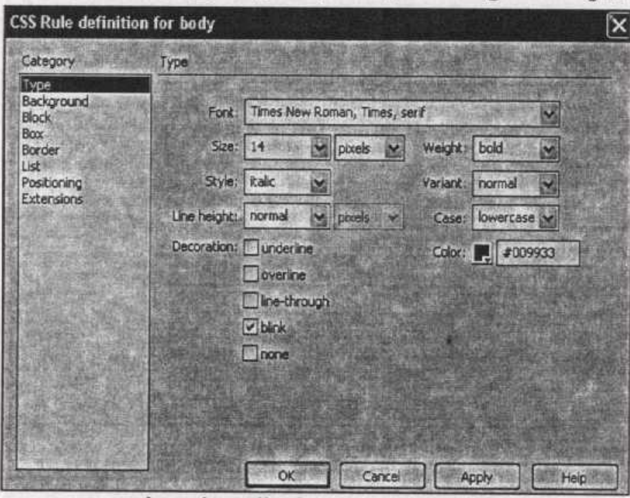
ويمكن إنشاء css جديد عن طريق استخدام الأمر New css  وحفظه داخل المستند عن طريق this document only أو حفظه في مستند خارجي عن طريق اختيار new style sheets file واختيار sheet style new.



أو يمكن تعديل sheet style موجود css style عن طريق اختيار edit style sheet



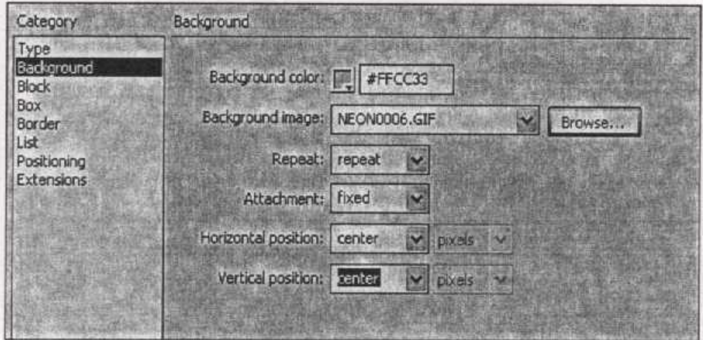
وعند ذلك يقوم البرنامج بفتح مربع الحوار الخاص بمتغيرات css الحالية حيث يمكن تغيير الخصائص المتعلقة بها كما بالشكل التالى.



(شكل يوضح متغيرات الاستيل css)

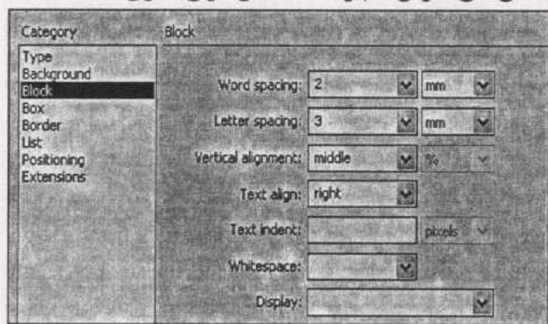
حيث يمكن من خيارات typeتعريف نوع الخط وحجمة وكذلك لونة ولونه والمتغيرات الأخرى كما تظهر بالشكل السابق.

بينما عن طريق خيارات background يمكن التحكم فى لون الخلفية للكتابات أو تحميل صورة معينة فى خلفية الكتابة وتكرار هذه الصورة أو عمل محاذاة لها.

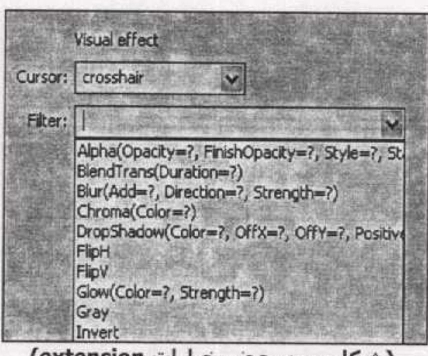


(شكل يبين خيارات background للنموذج css الجديد)

وكذلك الحال لتغيير الخصائص الأخرى مثل block لتغيير المسافات مابين الحروف letter spacing والكلمات word spacing أو عمل المحاذاة للكتابات .ويمكن عن طريق الجزء box عمل مربع حول الكتابات

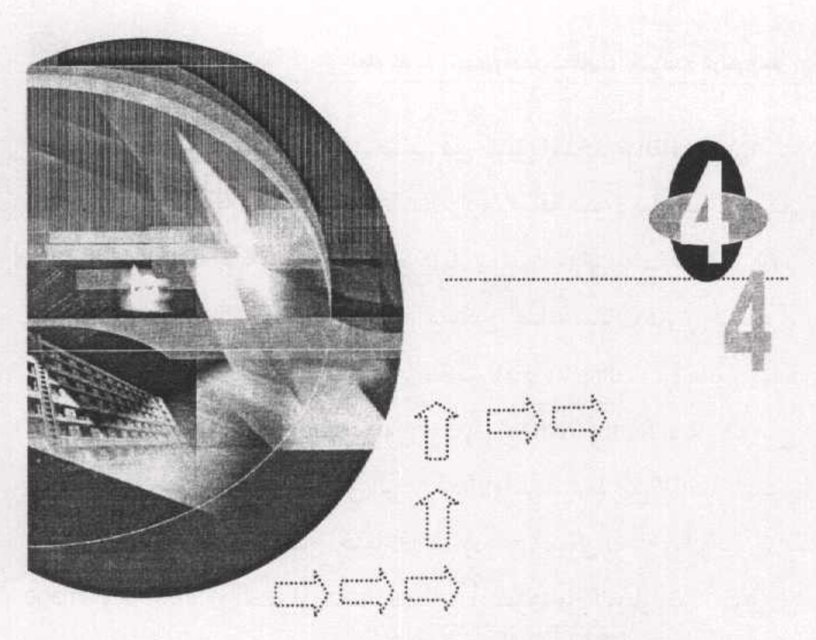


وعن طريق border يمكن عمل إطار ويمكن عمل مؤثرات للكتابات عن طريق الجزء extension حيث يمكن عمل تأثيرات لتغيير شكل المؤشر عند وجوده فوق هذه الكتابات وكذلك تأثيرات لتغيير شكل الكتابات أو عمل شفافية أو وهج glow أو غيرها من الخيارات الموجودة.



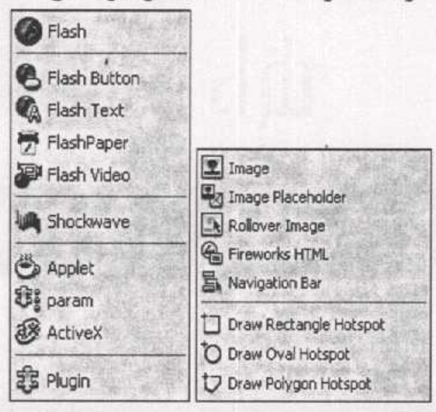
(شكل يبين بعض خيارات extension)

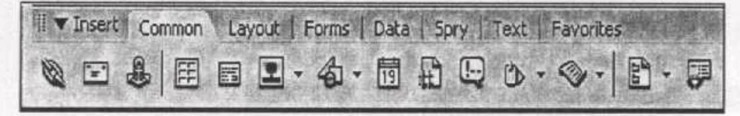
وهكذا يمكن الحصول على style ثابت في صفحات الويب كلها عن طريق اختيارات العبارات ثم الضغط على نوع الاستيل فيقوم البرنامج بتحويله الى نفس النموذج وهي نفس الفكرة المستخدمة في برامج تصميم المجلات indesign أو freehand او غيرها من البرامج الأخرى المستخدمة في تصميم المجلات .



إدراج العناصر داخل Dreamweaver

يمكن إضافة العناصر إلى صفحة التصميم عن طريق استخدام القائمة insert ثم إختيار image لإضافة صورة أو rollover image لإضافة صورة تفاعلية تتغير مع حركة المؤشرفوقها أو مجموعة من الصور navigation bar او ملفات فلاش flash button او flash text او flash HTML او firework ويمكن إضافة ملفات فلاش فيديو أو إضافة ملفات shockwave التفاعلية الخاصة ببرنامج director .. عن طريق هذه الخيارات ويمكن إدراج table جدول أوlayer او frame و form أو غيرها من الخيارات الأخرى ويمكن الوصل إلى هذه الأوامر عن طريق القائمة الفرعية insert -common حيث يمكن اختيار table لإدراج جدول أو layerأو صورة أو image أو firework او flash أو rollover image أو غيرها من الخيارات الأخرى.

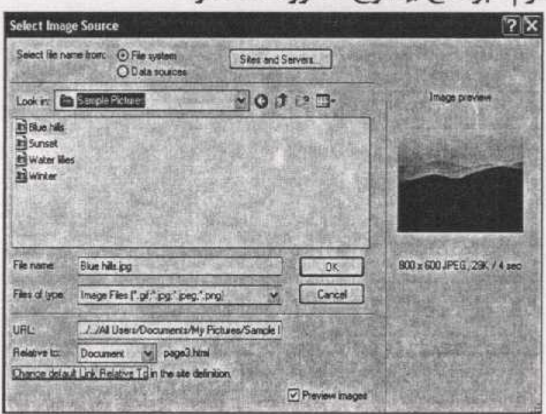




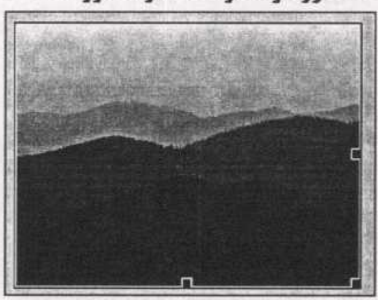
(إدراج عناصر الصور وعناصر فلاش)



مثلا عندما أقوم باختيار insert يقوم البرنامج بفتح الصورة أو مربع الحوار الخاص بإدراج الصور حيث يمكن اختيار الصورة المطلوبة ثم الضغط على مفتاح ok فيقوم البرنامج بإدارج الصورة المختارة .



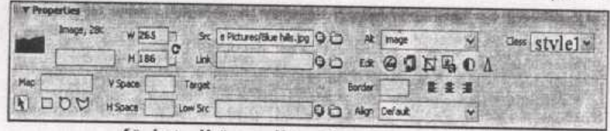
حيث يمكن تصغير الصورة حسب الحاجة عن طريق الضغط على هذه العلامات الموجودة في أطراف الصورة ومحاولة تصغير الصورة ..



ويمكن أيضا عمل تصغير للصورة عن طريق الجزء الخاص بخصائص العناصر properties سواء تغيير العرض width او الإرتفاع height ثم نقوم بإغلاق الجزء

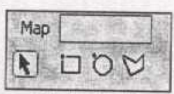


الخاص بالاستيل للحصول على المزيد من صفحة التصميم هكذا لزيادة مساحة صفحة التصميم .



(شكل يبين خصائص الصورة المختارة)

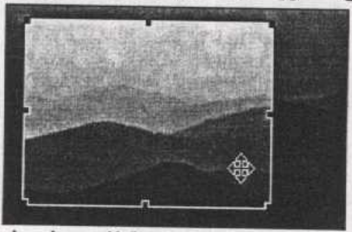
لاحظ أن خيارات الصورة موجودة في الجزء properties حيث يمكن إعداد link لهذه الصورة أو عمل image map وهي مجموعة روابط hot spots سنتعرف عليها لاحقا .



(أدوات عمل الروابط hot spot)

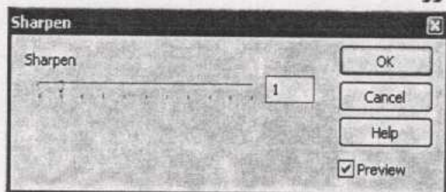
أو غيرها من الخيارات الأخرى سواء عمل align محاذاة للصورة أو تصغير وتكبير .ويمكن عمل التعديلات على الصور سواء فتحها في برنامج fireworks لعمل التعديلات عليها أو عمل optimize لها داخل fireworks.

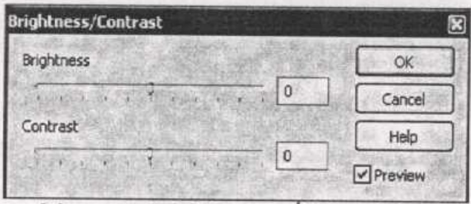
ويوفر برنامج dreamweaver إمكانية عمل  التعديلات السريعة على الصور مثل القص crop للحصول على الحجم المطلوب.



(شكل يوضح عمليات القص المستخدمة للحصول على جزء من الصورة)

وكذلك تعديل الإضاءات وتباين الألوان brightness/contrastو كذلك عمل ضبط لوضوح الصورة sharpen.

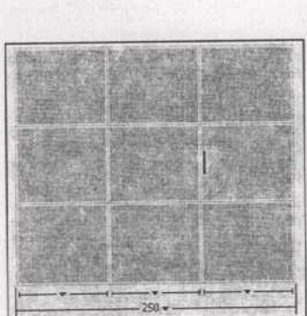


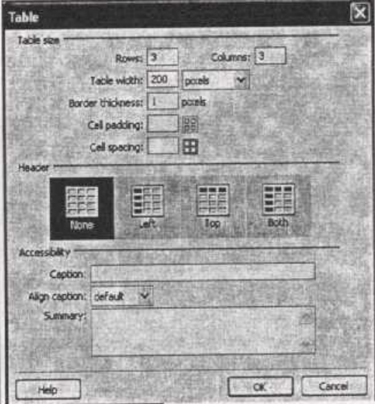


(شكل يبين الأمر sharpen , brightness)

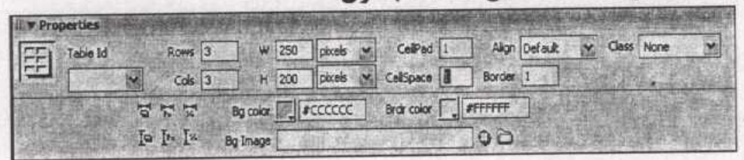
ويمكن أيضا ادراج الصورة في صورة جدول عن طريق استخدام الآمر insert table لإدراج جدول وتحديد عدد الصفوف وعدد الأعمدة .

حيث يمكن عن طريق خانات هذا الجدول إدراج العناصر الرسومية سواء كانت صورة أو كتابات أو غيرها من الخيارات الأخرى ويتعامل البرنامج مع كل خلية بصورة مفردة حيث يمكن إدراج عنصر مختلف أو كتابات داخل كل خلية .. وعند اختيار الجدول تظهر العناصر أو الخصائص المتعلقة بهذا الجدول حيث يمكن تغيير عدد الصفوف او الأعمدة حسب الحاجة .

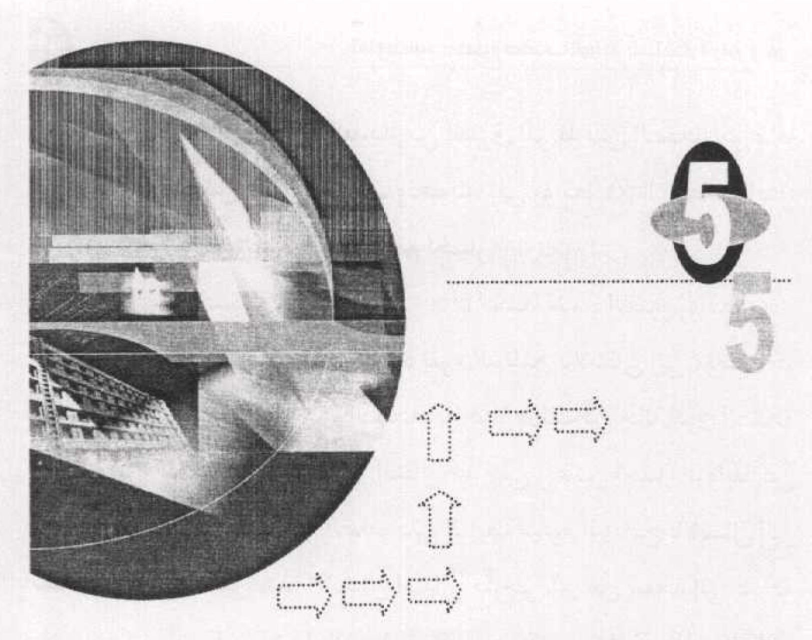




ويمكن ايضا من خيارات properties للجداول تغيير خلفية لون الجدول background color أو وضع صورة فى الخلفية أو تغيير لون الحدود border الخاص بالجدول او إلغاء border اى إلغاء ظهورة كجدول وتحويله إلى مجموعة من العناصر موضوعه في صورة مرتبه بدون ظهور جدول وذلك عن طريق جعل القيمة border = صفر وذلك للحدود الخارجية والقيمة cell space وذلك للحدود الداخلية بين خلايا الجدول.



ويمكن دمج مجموعة من الخلايا في هذا الجدول عن طريق اختيار هذه الخلايا ودمجها .. باستخدام الأمر merge أو فصل خلية إلى أكثر من خليه عن طريق الأمر split cell وسنتعرف على الجداول في نقطة منفصلة ويمكن ايضا ادراج ملفات فلاش عن طريق استخدام فلاش وادراج ملف فلاش .



5

الروابط داخل Dreamweaver

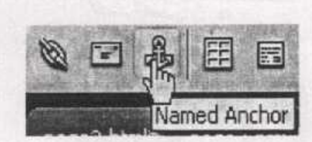
● تصميم صفحات الويب باستخدام ●

Dreamweaver



وبرنامج Dreamweaver يوفر العديد من الطرق للربط بين الصفحات وإضافة الروابط حيث يمكن عمل الكتابات وتحويلها إلى روابط links ويمكن إنشاء hyper link عن طريق الجزء common ثم اختيار hyper link .

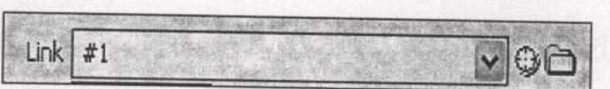
او يمكن تحميل صور ومن الجزء property اعطاء هذه الصور روابط links بحيث أنه عند الضغط على هذه الصورة يقوم البرنامج بالانتقال إلى موضع آخر سواء موضع داخلي أي داخل الصفحة الواحدة وذلك في حالة كون الصفحة كبيرة أو من صفحة إلى صفحة اي انتقال خارجي ويمكن إختبار الروابط عن طريق عمل معاينة للملف ثم الضغط على الرابطة فيقوم البرنامج بالانتقال إلى الصفحة الثانية ويسمى هذا الانتقال انتقال خارجي اي من صفحة إلى صفحة ومن الممكن أن يكون هذا الانتقال انتقال مطلق عن طريق الانتقال إلى صفحة موجودة إلى الويب وذلك عن طريق كتابة عنوان www. address.com



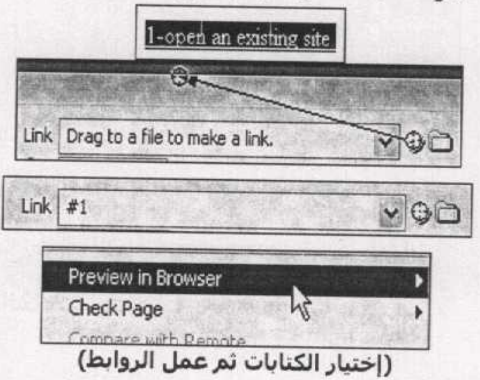
ويمكن إنشاء رابطة داخلية عن طريق ما يسمى anchor وذلك عن طريق الوقوف في أي موضع ثم اختيار الأمر insert / named anchor واختيار اسم وليكن ١ ثم الضغط على مفتاحok ثم عمل رابطه لجمله معينه مع الanchor السابق ولعمل الرابطة الداخلية نقوم في الجزء link بوضع هذه العلامة عن طريق الضغط على مفتاح shift ورقم ٣ لإستدعاء الرمز الذى يتم كتابته قبل رقم الanchorثم كتابة رقم ١ وهو اسم الرابطةكما يبدو بالشكل التالى.





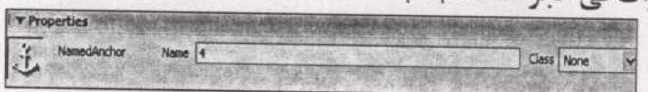


لاحظ أنه يمكنك إستخدام الرمز point to file واستمرار الضغط وسحبه حتى مكان ال anchor المطلوب لتحديده وإختياره بدلا من كتابته .ولاحظ أنه لا بد أولا من إختيار الكتابات المراد ربطها بال anchor.



(إختيار الكتابات ثم عمل الروابط)

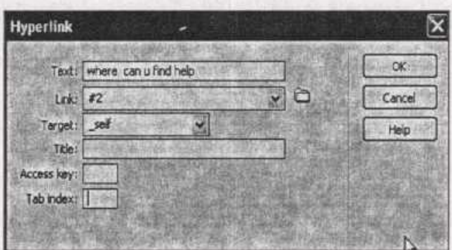
بعد ذلك يمكن عمل معاينة لتجربة الرابطة للتأكد من أن البرنامج يقوم بالانتقال الى ال text المطلوب وعند إختياره يقوم البرنامج بإظهار هذه الخيارات فى الجزء properties



لاحظ أنه عنده حذف الرابطة يقوم البرنامج بحذف الرابطة الموجودة لهذا النص.

ويمكن عمل الروابط hyper link حيث يمكن عمل الكتابات والروابط

من داخل مربع الحوار للأمر كما بالشكل التالى سواء كانت روابط داخلية أو خارجية.

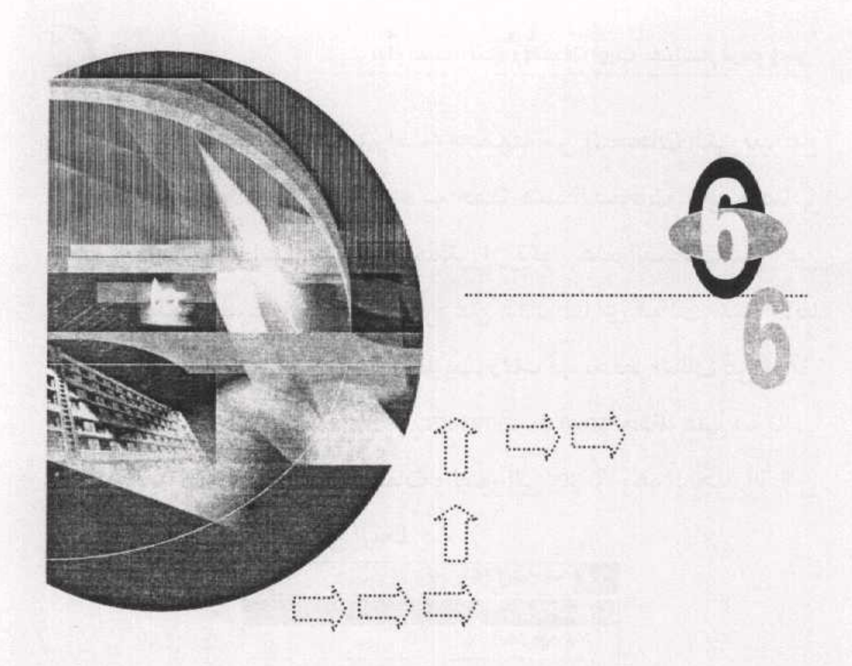


ويمكن ايضا عمل ما يسمى image map بحيث استغلال أجزاء معينة من الصور بجعلها روابط عن طريق الجزء hot spots أو image map ولعمل ذلك أولا نقوم بإدراج صورة عن طريق الامر insert image ثم من أدوات رسم المناطق التفاعلية يتم عمل hotspot كما يبدو فى الشكل التالى.





وكذلك يمكن عمل rollover image أو navigation bar او غيرها من الخيارات الأخرى الممكن استخدامها على أنه روابط ..



6

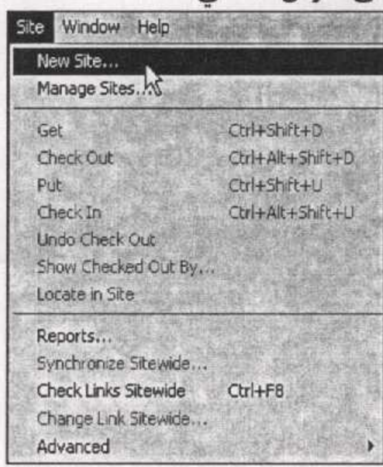
إعداد الموقع

● تصميم صفحات الويب باستخدام ●

Dreamweaver



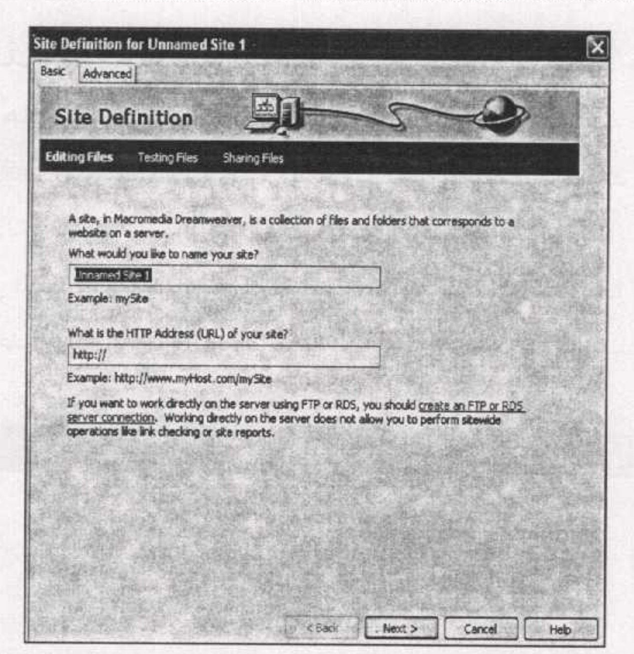
ذكرنا في بداية الحديث أنه يتم إنشاء مجموعة من الصفحات التي تعبر عن الصفحات الموجودة في الموقع site ثم حفظ هذه الصفحات ثم وضع عناصر التصميم داخل هذه الصفحات ومن الممكن أن تكون هذه الصفحات عبارة عن صفحات جديدة فارغة اوصفحات عبارة عن template أي قوالب معدة سابقا حيث تقوم بالتغيير في جزء معين فقط بعد ذلك قم بحفظ الملف عن طريق استخدام الأمر file/save أو save as أو save as template لحفظه على أنه قالب ثم نقوم بعد ذلك بنقل هذه الملفات والصور إلى folder وهو المجلد الخاص بالموقع والموجود على القرص المحلي .



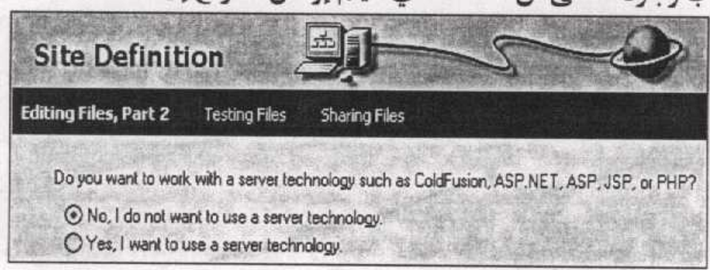
ويمكن عمل ذلك من البداية عن طريق اختيار القائمة المنسدلة site ثم اختيار new site فيظهر مربع الحوار الخاص بإعداد موضع الموقع فيسأل البرنامج عن اسم الموقع الجديدsite .



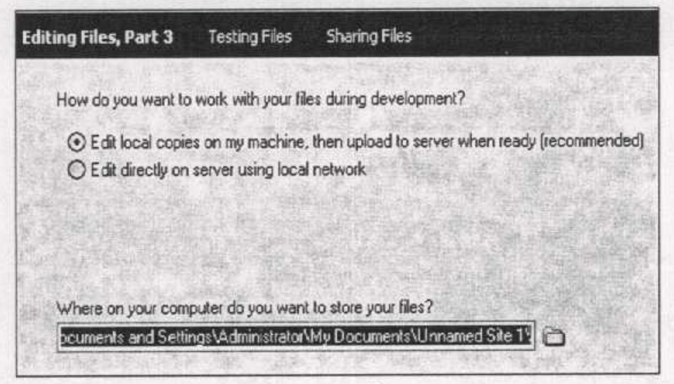




بعد ذلك سنقوم بالضغط على مفتاح next فيقوم البرنامج بالانتقال إلى الخطوة التالية وهو السؤال هل تريد استخدام server تكنولوجي مثل coldfusion أو PHP أوغيرها من الخيارات الأخرى ويمكن الموافقة على هذه التكنولوجي ام لا حسب وجودها على ال server الذي سيتم إرسال الموقع إليه ..



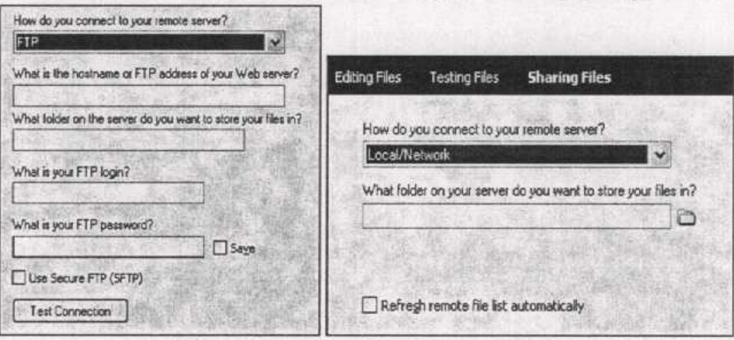
بعد ذلك وعند الضغط على مفتاح next فينتقل البرنامج إلى نافذة جديدة ويسأل هل تريد حفظ نسخه من الموقع على القرص المحلي ثم تقوم بإرسالها إلى الserver عندما تكون جاهزة وهذه هي الطريقة المثلي او انك ستقوم بعمل ذلك مباشرة على السيرفر فقط .. ويفضل الاختيار الأول ثم اختيار الدليل لتخزين ملفات الموقع على القرص المحلي لحفظ الملفات الخاصة بهذا الموقع .. ثم اختيار اسم الموقع المعد سابقااو انشاء موقع جديد ثم نقوم بالضغط على مفتاح next .



بعد ذلك ينتقل البرنامج إلى سؤال آخر وهو كيفية الإتصال بالسيرفر سواء local network وفي هذه الحالة تقوم بفتح ال network واختيار ال folder على ال server المطلوب إرسال الملفات إليه أو ftp وهو الاختيار الموجود عند معظم المستخدمين حيث تقوم بإعداد الموقع الخاص بك على القرص الخاص بالجهاز ثم عمل upload لهذا الموقع عن طريق استخدام FTP ثم تقوم بإعداد أو بإدخال الأسماء ال host name لل FTPaddress أو غيرها من الخيارات



الآخرى سواء FTP logon و FTPpasswordويمكن عمل test للإتصال مع FTP عن طريق مفتاح test connection أوغيرها من الخيارات الأخرى وما هو الدليل الذى ستقوم بتخزين ملفات الموقع داخله على السيرفر.

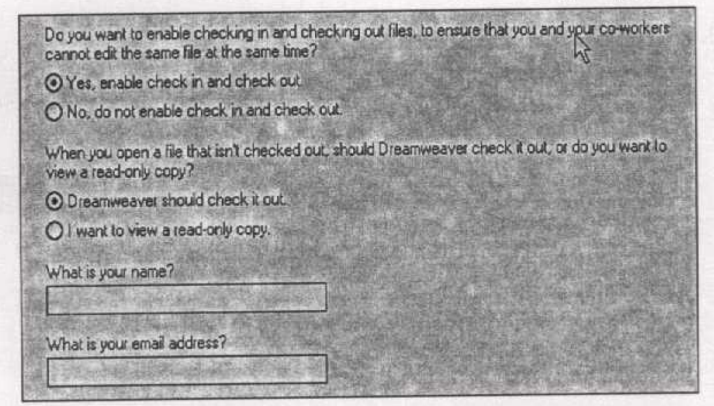


(شكل يبين كيفية الإتصال مع السيرفر)

عند الضغط على مفتاح next ينتقل البرنامج إلى سؤال آخر check in,check outوالمقصود به أنه عند قيام احد المستخدمين بفتح ملف معين للتعديل عليه يصبح هذا الملف غير قابل للتعديل من مستخدم آخر وذلك في حالة وجود networkومجموعة من المطورين لنفس الموقع في حالة تشغيل الخيار yes تصبح الخيارات what's your name & what's your e-mail address فعاله . حيث يمكن عن طريق هذه الخيارات ادخال الاسم والe-mail لرؤية الشخص الذي يقوم بعمل تعديل على الملف ويمكن اختيار للتحقق وتحديد dreamweaver should check it out امكانية التعديل ويمكن إختيار view a read only copy لإمكانية فتح الملف بدون تعديله .بينما عند اختيار No don't enable check in and check outلاتظهر العلامات التي توضح دخول احد



المستخدمين لتعديله .


Do you want to enable checking in and checking out files, to ensure that you and your co-workers cannot edit the same file at the same time?

- Yes, enable check in and check out.
- No, do not enable check in and check out.

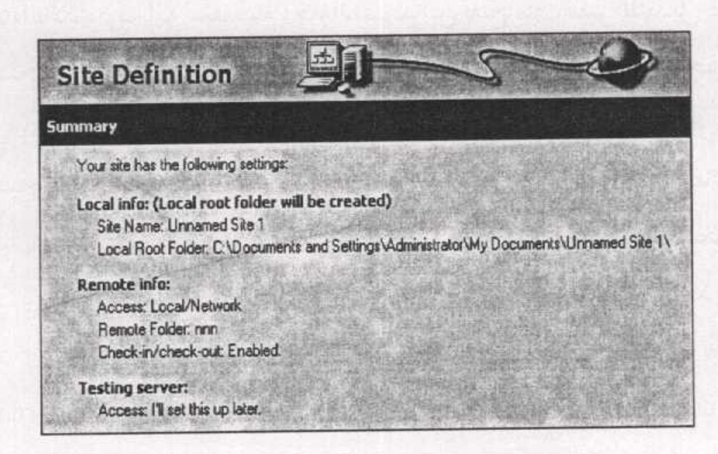
When you open a file that isn't checked out, should Dreamweaver check it out, or do you want to view a read-only copy?

- Dreamweaver should check it out.
- I want to view a read-only copy.

What is your name?

What is your email address?

بعد ذلك تظهر الصفحة الأخيرة وتظهر بها summery عن البيانات التي قمت بإدخالها سواء local info وهو موقع على القرص المحلي والبيانات الخاصة عن الserver remote info سواء شبكة او FTP او غيرها من الخيارات الأخرى .



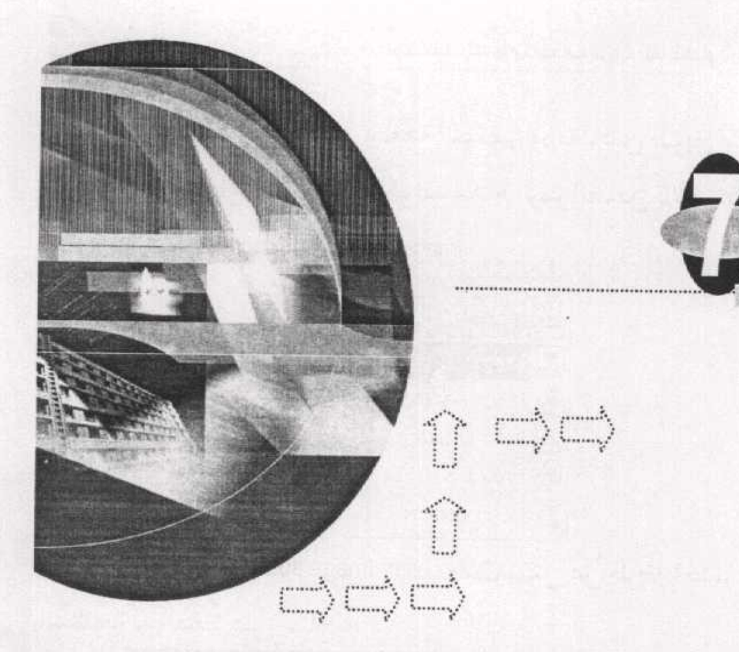
Your site has the following settings:

Local info: (Local root folder will be created)
Site Name: Unnamed Site 1
Local Root Folder: C:\Documents and Settings\Administrator\My Documents\Unnamed Site 1\

Remote info:
Access: Local/Network
Remote Folder: nnn
Check-in/check-out: Enabled.

Testing server:
Access: I'll set this up later.





7

إضافة الصور وملفات الفلاش للتصميم

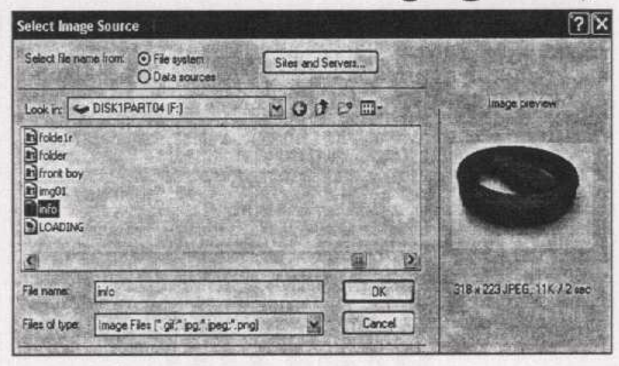
• تصميم صفحات الويب باستخدام •

Dreamweaver

يمكـن إضـافة الـصور image إلى صفحة التـصميم وذلـك عـن طـريق اسـتخدام القائمـة insert ثـم استخدام image او استخدام الرمز الخاص بالأمر عن طريق insert ثم استخدامcommon واختيار image .

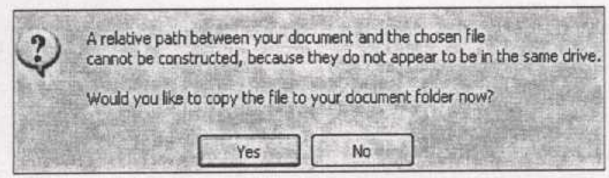


فيظهر مربع الحوار select image source حيث يمكن عن طريقه اختيار الصورة المطلوبة ثم الضغط على مفتاح ok .

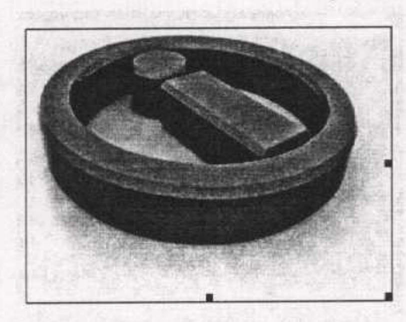


ثـم يـسأل الـبرنامج عـن نـسخ هـذه الـصورة إلى المجلـد أو ال folder الخـاص بالموقع على hard disk الخاص بالمصمم .



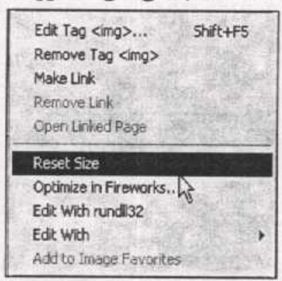


بعد ذلك تظهر الصورة في صفحة التصميم وفي الجزء properties تظهر الخصائص المتعلقة بهذه الصورة ولاحظ أنه يمكن ترتيب هذه الصور في المستند عن طريق عملية الادراج العادية أو عن طريق عمل tableووضع هذه الصور في الtable ويمكن ايضا عن طريق استخدام ال layerالطبقات كما سنتحدث عن ذلك بعد قليل والطبقات تعطى حرية في التصميم ووضع العناصر في الاماكن المحددة بالضبط.



ويمكن تغيير ابعاد الصورة عن طريق هذه الاطراف كما بالشكل السابق ولاحظ أن الصور bitmap تتغير الجودة الخاصة بها عند عملية تغيير الحجم ويمكن استعادة الوضع الأصلي للصورة عن طريق الوقوف على الصورة والضغط على مفتاح المؤشر اليمن وإختيار reset size ويمكن كتابة جملة بديلة في حالة عدم ظهور الصورة في صفحة التصميم وذلك بالنسبة للمستخدم عن طريق كتابة أي

كلمة في الجزء alt او alternative البديل عن الصورة.



(شكل يبين الامر reset size)



(شكل يبين الكلمة البديلة)

ويمكن ربط هذه الصورة linkأو رابطة معينة او رابطة معينة .... عن طريق إدخال الرابطة في الجزء link سواء رابطة داخلية او رابطة خارجية او رابطة URLوفي هذه الحالة سيتحول رمز المؤشر إلى رمز اليد عند المرور فوق الصورة في المتصفح .



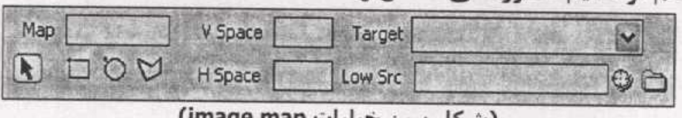
(شكل يبين الروابط داخل الصفحة الواحدة)

(شكل يبين الروابط من صفحة إلى أخرى)

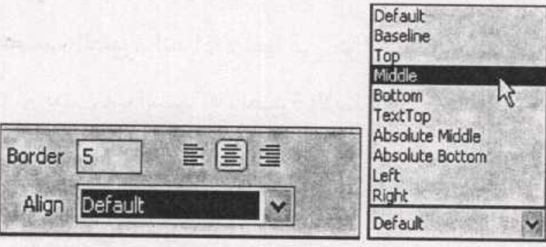
(شكل يبين الروابط إلى موقع أخر)

ويمكن عن طريق الجزء target إختيار هل يتم فتح الصفحة الجديدة بدلا من الصفحة الحالية أم في صفحة جديدة.

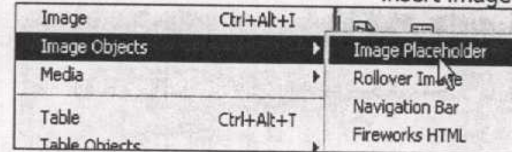
ويمكن ايضا في حالة الصور الكبيرة اختيار نسخة low source او نسخة صغيرة أو أبيض وأسود black and white أو نسخة مضغوطة بطريقة كبيرة وذلك لعرضها اولا قبل تحويل الصورة الأصلية ويمكن استخدام الجزء hotspot أو image map للتحكم او تقسيم الصورة الى مناطق ربط .

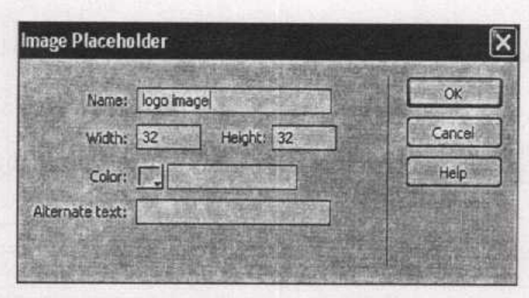


(شكل يبين خيارات image map)



ويمكن عمل حدود للصور border أوعمل محاذاة للصورة او للسطر الموجود به الصورة عن طريق اوامر المحاذاه align.. وهكذا يمكن تعديل هذه الصورة حسب الحالة ويمكن ايضا إدراج مكان للصورة بدلا من إدراج الصورة وذلك للاستعداد لوجود صورة في هذا المكان وذلك عن طريق استخدام الأمر . insert image placeholder





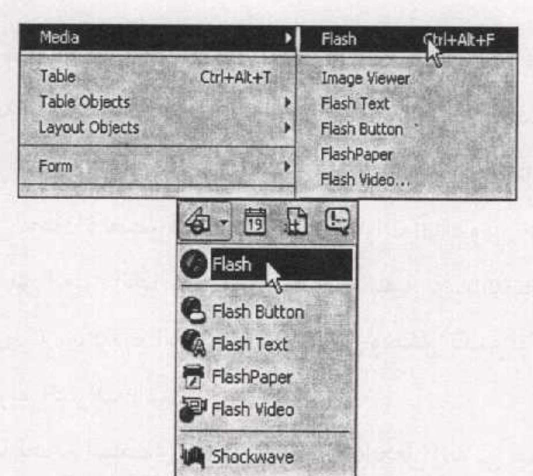
ثم سنقوم بتسمية موضع الصورة وليكن title ثم اختيار ابعاد للصورة واللون الخاص بها .. ووضعه في المكان المحدد استعدادا لإيجاد الصورة بعد ذلك مثلا إذ لم تقم بتصميم الصورة المراد وضعها في هذا المكان يمكن وضع image placeholder ثم بعد ذلك استبداله بالصورة الأصلية وذلك للحفاظ على مساحات أو حجم صفحة التصميم .

إضافة ملفات فلاش SWF :



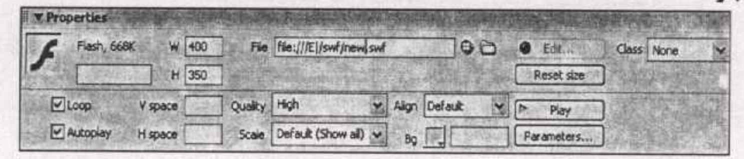
يمكن إضافة ملفات فلاش SWF الى مستند dreamweaver عن طريق القائمة المنسدلة insert ثم استخدام media واختيار flash وكذلك يمكن ادراج ملفات shockwave الخاصة ببرنامج director الى صفحة التصميم في dreamweaver ولاحظ أن الinternet explorer browserلابد ان يكون مدعم بتعريف plugin خاص بعرض مثل هذه الملفات. ويمكن اختيار الجزء common من insert ثم اختيار flash insert فتظهر النافذة select file فنختار احد ملفات فلاش ثم الموافقة فيظهر الملف في صفحة التصميم.



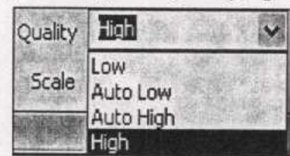


(شكل يبين أوامر إدراج عناصر فلاش)

ثم اختر properties لرؤية الخواص المتعلقة بهذا الملف حيث يمكن تغيير ابعاد الملف عن طريق خيارات width وheight او يمكن اختيار ملف أخر عن طريق الجزءfile .



او يمكن التحكم في درجة الجودة الخاصة بالملف فلاش عن طريق الجزء quality سواء high or low او غيرها من الخيارات الأخرى .

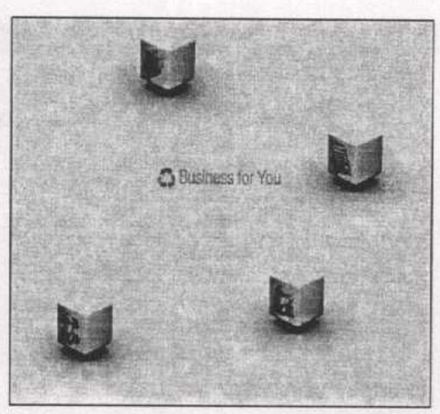


وفي حالة وجود المستند الأصلي او الملف fla الخاص بالملف فلاش يمكن كتابته وكتابة اسمه ثم الضغط عى مفتاح edit لتعديله في اي وقت باستخدام برنامج فلاش ويمكن استعادة الوضع الأصلي للحجم عن طريق مفتاح reset file ويمكن عمل محاذاة لعنصر فلاش عن طريق خيارات align وفي حالة أن عنصر فلاش أصغر من الجزء الخاص به يمكن اظهار الخلفية background عن طريق اختيار اللون backgroundالخاص بعنصر فلاش ويمكن تكبير او تصغير ملف فلاش عن طريق خيارات scale .

وذلك بالنسبة لحجم المحتوى وتشغيل الخيار loopيجعل الفلاش يعمل باستمرار في صفحة المتصفح وتشغيل الخيارauto playيجعل ملفات فلاش تعمل بصورة تلقائية عند بداية التشغيل ويمكن معاينة ملف فلاش داخل برنامج dreamweaver عن طريق الضغط على مفتاح playويمكن معاينة هذا الملف في صفحة internet explorer عن طريق الضغط على مفتاح F12 فيقوم البرانمج بإظهار صفحة المتصفح ويظهر بها ملف فلاش في حالة العمل .لاحظ أن هذه العناصر سواء صور او ملفات فلاش او غيرها من العناصر الآخرى يتم ترتيبها في الصفحة عن طريق اوامر الترتيب او عن طريق وضعها في table لاستغلالها للحصول على احسن او افضل تصميم بالنسبة للمصمم .



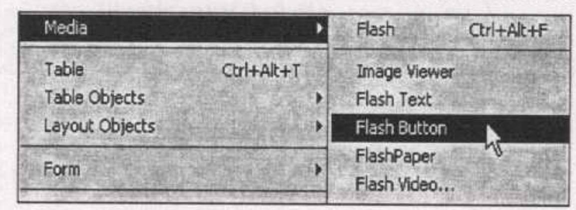




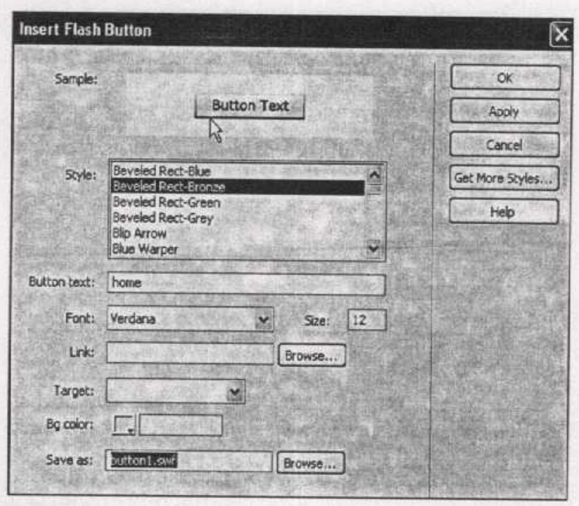
(ملف فلاش وإختباره داخل البرنامج عن طريق الرمز play من خيارات الأمر)

مفاتيح فلاش flash buttons:

يمكن اضافة مفاتيح فلاش الى صفحة التصميم ويوفر برنامج dreamweaver مجموعة المفاتيح سابقة الاعداد والمحفوظة داخل مكتبة البرنامج بالامتداد SWF حيث يمكن عن طريق القائمة المنسدلة insert ثم اختيار flash button اظهار النافذة المتعلقة insert flash button .



حيث يوفر البرنامج مجموعة من المفاتيح سابقة الإعداد حيث يمكن اختيار اي مفتاح ولاحظ أنه يمكن معاينة المفتاح بالوقوف عليه.



سنختار المفتاح ثم سنقوم بكتابة النص المراد وضعه فوق المفتاح ويمكن تحديد حجم الfont او نوع الخطfont المستخدم للكتابة فوق المفتاح ويمكن كذلك تحديد link رابطة لربط المفتاح برابطة معينة ..



(المفتاح بعد إدراجة وفى وضع التشغيل)

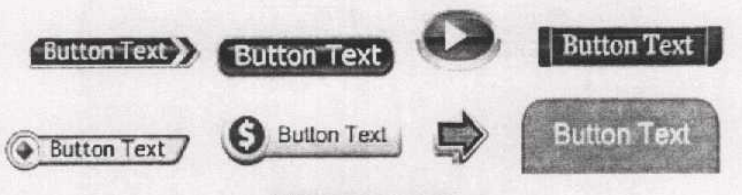
ويمكن تحديد ان يتم فتح هذه النافذة جديدة او في نفي النافذة عن طريق خيارات target .

لاحظ ان البرنامج يقوم بعمل ملف بإسم button1.swf ووضعه على نفس الدليل الخاص بالموقع وهكذا حتى يمكن استخدامه على اي صفحة اخرى لاحظ معي ظهور المفتاح في المشهد .

وللوصول الى خيارات هذا المفتاح نقوم باختياره ثم اختيار الجزء properties



حيث تظهر نفس الخيارات السابقة المتعلقة بملف فلاش سواء تحديد العرض width والأرتفاع height او اسم الملف أو درجة الجودة quality او الscale المقاس او عمل محاذاه align بالنسبة للخيارات الأخرى ويمكن الضغط على مفتاح play لتجربة المفتاح في نافذة dreamweaver أو يمكن تجربته بالضغط على مفتاح F12 وعرضه في نافذة المتصفح ولاحظ أن هذه المفاتيح animated أي تتغير حالتها أو ألوانها عند وجود المؤشر فوقها.



(شكل يبين بعض أشكال المفاتيح فى برنامج فلاش)

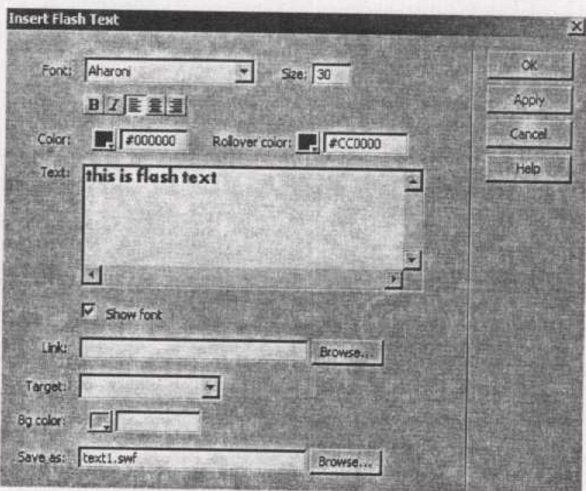
إدراج Flash text:

ويمكن ايضا ادراج نوع آخر من ملفات فلاش وهو flash text عن طريق الامر insert ثم اختيار media واختيار flash text .



حيث يمكن عن طريق هذا الأمر كتابة نص text معين وتحويله الى ملف فلاش وحفظه في المجلد الخاص بالموقع ايضا بالامتداد SWF وهكذا يمكن

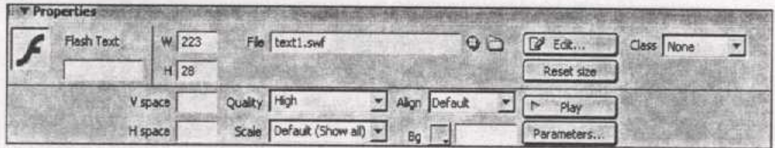
استخدامه في اي صفحة تصميم اخرى وهذا الفارق بين ملف flash text وبين ملف text hyper link حيث يمكن ادخال اي قيمة واي كتابة ثم تغيير لونها وتغيير حجم الخط المتعلق بها وكذلك نوع الخط او غيرها من الخيارات الأخرى .



(شكل يبين خيارات الأمر insert flash text)

أى أنه يمكن إنشاء عناصر فلاش بسيطة مثل الكتابات داخل برنامج دريمويفر ويمكن التحكم في لون rollover color اي التحكم في لون الكتابة عند وجود المؤشر فوقها ويمكن ايضا ربط هذا الtext او ال flash text برابطة معينة link عن طريق استخدام الجزء link ثم الضغط على مفتاح ok للموافقة فتظهر الtext او الكتابات في نافذة التصميم وتظهر لها نفس الخيارات المتعلقة بملفات فلاش .





(شكل يبين خيارات flash text)

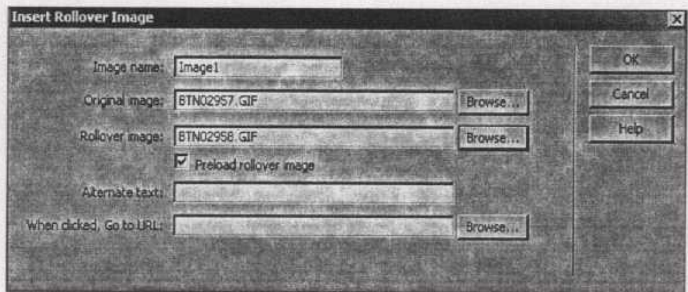
سواء الجودة quality او اسم الملف او غيرها من الخيارات الأخرى ولاحظ انه يمكنك معاينة هذه العناصر في نافذة البرنامج dreamweaverوكذلك في نافذة المتصفح ويتغير لون النص عند مرور المؤشر فوقه وكذلك الحال بالنسبة للمفتاح كما ذكرنا من قبل وعند عرض العناصر في نافذة المتصفح عن طريق الضغط على مفتاح F١٢ ستلاحظ فورا عند الضغط على هذه العناصر يقوم البرنامج بالانتقال الى الصفحة المحددة .



(شكل الكتابات أثناء التجربة)

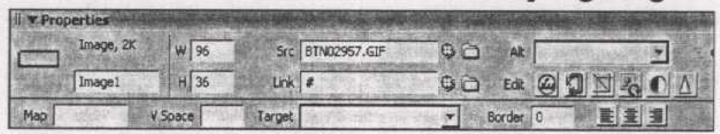
:Rollover image

وهى عبارة عن صورة عند وقوف المؤشر فوقها يتغير شكلها الى شكل صورة أخرى يحددها المصمم وكذلك عند الضغط على هذه الصورة يمكن الانتقال الى صفحة أخرى فتستخدم هذه الصورة كرابطة ايضا ويمكن الوصول الى الرمز الخاص بالامر عن طريق اختيار insert rollover image وعند الضغط عليه يظهر مربع الحوار الخاص بالأمر حيث يمكن اختيار الصورة الأصلية .



(شكل يبين مربع الحوار insert rollover image)

فيقوم البرنامج بنسخها الى المجلد folder الخاص بالموقع ثم سنقوم باختيار الصورة الثانية rollover image ونسخها ايضا الى المجلد الخاص بالموقع ويقوم البرنامج بتحميل rollover image بصورة مسبقة preload rollover image وعند ادخال alternate textيظهر هذا الtext في موضع الصورة في حالة عدم القدرة على تحميل الصورة ويمكن ربط هذه الصورة ب URLمعين أو HTML معين عن طريق الضغط على مفتاح browse واختيار HTML ام HTML مثلا ثم الضغط على مفتاح ok وعند اختيار الصورة تظهر الخيارات المتعلقة بها وهي خيارات صورة عادية مثل السابق التعرف عليها.



(الشكل يبين خيارات الصور)

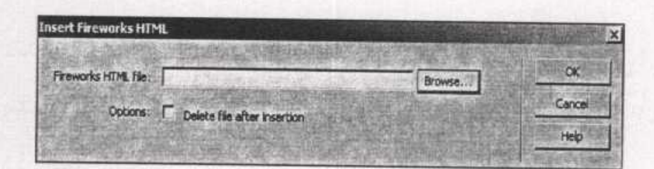
ولاحظ انه كما ذكرنا يمكن إضافة مجموعة من الصور rollover image في نفس الوقت عن طريق الامر navigation bar والذي سنتعرف عليه في الجزءالتالي في إعداد روابط التصفح ثم سنقوم بمعاينة هذا التأثير عن طريق الضغط على مفتاح

F12 و عند الوقوف على المؤشر فوق الصورة يتغير شكل الصورة إلى الشكل الآخر وعند الضغط بالمؤشر على الصورة يقوم البرنامج بالانتقال الى الرابطة المحددة وهكذا .

بعد ذلك سنتحدث عن اضافة العناصر الخاصة ببرنامج firework والحقيقة ان برنامج firework HTML هو برنامج جيد يجمع بين عناصر التصميم vector اي المتجهات وعناصر raster او الbitmapحيث يمكنه حفظ الملفات في شكل صور GIF او jpg اوpng بالاضافة الى انه يمكنه عمل ملفات HTML ومن الممكن ان يكون هذه الملفات بها image map اي مرتبطة بlink وكذلك يمكن تقسيم الصور الكبيرة الى مجموعة من الصورة الصغيرة slices مثلما نفعل فىبرنامج image ready وهكذا فإن برنامج firework يجمع بين العديد من المزايا ويمكن إدراج ملفات firework الى ملف dreamweaver عن طريق اختيار الرمز fireworkاو اختيار الامر insert ثم اختيار image objectثم firework HTML .



حيث تظهر النافذة insert fireworks html ويمكن عن طريق مفتاح browse اختيار ملف HTML المطلوب ويمكن حذف الملف بعد ادراجه عن طريق تشغيل الخيار delete file after insertion .

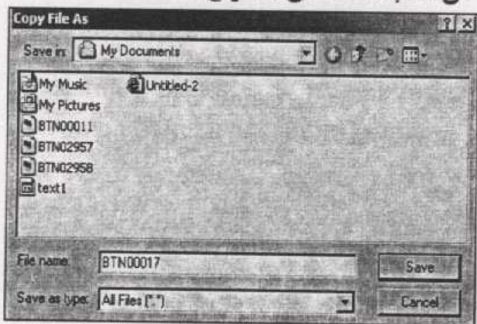


استخدم الراوبط الداخلية :

يمكن عن طريق مفتاح معين او صورة معينة عند الوقوف عليها والضغط بالمؤشر ينتقل المتصفح الى صفحة اخرى او مثلا ارسال e-mail او غيرها من الراوبط المشابهة في هذا المستند يوجد 4 مفاتيح في الجزء السفلي يمكن اختيار اي مفتاح من هذه المفاتيح او اضافة مفتاح جديد وكل مفتاح من هذه المفاتيح عبارة عن صورة.



يمكن إضافة صورة جديدة عن طريق الوقوف في هذا الموضع ثم اختيار insert image واختيار الصورة او المفتاح المطلوب . ويسأل البرنامج عن حفظ هذه الصورة داخل المجلد الخاص بالموقع



(يسأل البرنامج عن حفظ العناصر الجديدة إلى المجلد الخاص بالموقع)



فيقوم البرنامج بحفظها او عمل نسخة copy لها داخل الموقع المحدد فيقوم البرنامج بادراجها الى المشهد ولاحظ انه يمكن تنسيق هذه العناصر معا بوضعها في جدول table كما سنتحدث عن الجداول بعد ذلك بحيث يمكن ترك مسافات متساوية بين العناصر بعضها وبعض ولعمل التنسيق في التصميم تستخدم لذلك ثلاث ادوات سواء عن طريق وضع صورة شفافة transparent بين العناصر للتحكم في البعد بين العناصر وبعضها البعض او عن طريق الجداول استخدام table في النظام layout mode ويمكن ايضا التحكم في التصميم او عناصر التصميم ووضعها النسبي بالنسبة لبعضها البعض عن طريق إستخدام layers وسنتحدث عن هذه العمليات في الصفحات التالية.

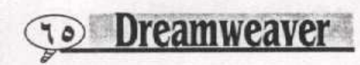
بعد ذلك يجب ربط هذه الصور بروابط links خارجية أولا سنقوم بربط العنوان الإلكتروني e-mail address ببرنامج outlook express لارسال رسالة

اولا نقوم بإظهار الخصائص المتعلقة بالصور عن طريق فتح properties فتظهر الخصائص المتعلقة بالعنصر المختار ثم نقوم بربط أحد المفاتيح مثلا back بصفحة اخرى عن طريق الوقوف على الجزء link ثم الضغط على الboarder الموجود بجواره browse for file واختيار احد المفات الخارجية أى بالإمتداد html



(خصائص المفتاح بعد الربط)

ويمكن تجربة المفتاح فى المتصفح internet explorer بالضغط على مفتاح f12 والأمر موجود بالقائمة المنسدلة file .



لاحظ أن باقي المفاتيح لا تعمل ولكن هذا المفتاح لأنه يوجد له رابطة يظهر شكل اليد عند الوقوف فوقه بالمؤشر وعند الضغط على مفتاح المؤشر الأيسر على المفتاح ينتقل البرنامج الى صفحة اخرى وهي الصفحة المحددة من الرابطة .

بعد ذلك سنقوم بتشغيل المفتاح e-mail عن طريق الوقوف على هذا المفتاح فتظهر الخصائص المتعلقة به ثم سنقوم بكتابة ال link وهو mail to وذلك لارسال رسالة إلكترونية ثم كتابة الe-mail المطلوب .



وهكذا يمكن تحويل هذا المفتاح او هذه الصورة الى رابطة e-mail ويمكن عمل معاينة للتأكد من عمل المفتاح وستجد أنه عند الضغط على المفتاح تظهر نافذة new messageالخاصة ببرنامج outlook express ويظهر عنوان الe-mail المطلوب الارسال اليه لاحظ ان البرنامج يوفر ايضا بعض الاوامر الجاهزة للاستخدام في حالة e-mailوهي موجودة ضمن شريط common مثل e- link mailو insert e-mail link .





على سبيل المثال اذا اردنا استخدام email link مثل الشكل السابق سنقوم باختيار الرمز الخاص بالأمر e-mail link فيسأل البرنامج عن ادخال النص الخاص بالemail link ثم نقوم بتغيير الe-mail او كتابة e-mail .

فيقوم البرنامج بوضع ال e-mail او السطر الخاص برابطة الe-mail في المكان المحدد وعند عمل معاينة ستلاحظ انه عند الضغط على هذه الرابطة يقوم البرنامج بفتح نافذة new message وعند تفقد الخصائص المتعلقة بهذه العبارة نجد انه عبارة عن نص text قد تم وضع رابطة link له .



(خصائص الكنابات email link)

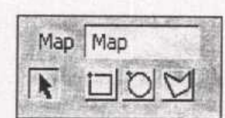
ويمكن عمل رابطة خارجية للانتقال الى مستند آخر كما يمكنك ايضا عمل رابطة خارجية للانتقال الى جزء معين في مستند آخر مثلما فعلنا في التمرين السابق داخل المستند الواحد اي سنقوم بوضع anchor داخل المستند الواحد لاحظ معي أنه عند القيام بفتح الملف in to ووضع رابطة معينة في أي جزء وليكن هذا الجزء فيقوم البرنامج بوضع الرابطة في المكان المحدد ثم نقوم بحفظ الملف واغلاقه و نختار المفتاح المراد ربطة ووضع الرابطة الى الصفحة المطلوبةindex.html مثلا والى الموضع المحدد الخاص بالرابطة anchor new كما بالشكل التالي.





وهكذا يمكن عن طريق الراوبط الداخلية والخارجية عمل روابط انتقال بين الصفحات بعضها البعض.

استخدام image map :

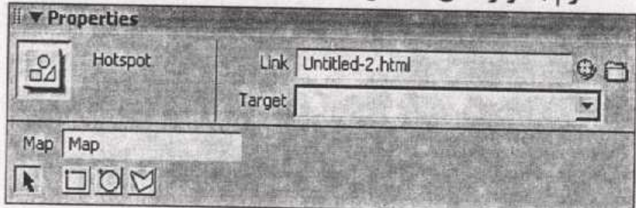


وهي طريقة تستخدم لوضع روابط على الصور ويمكن ان تكون هذه الروابط عبارة عن عناصر مستطيلة أو مستديرة أو أشكال حرة وذلك لتحويل أي جزء من الصورة إلى رابطة وذلك عن طريق اختيار الجزء properties ثم اختيار احد أوامر رسم الimage map سواء الhotospot triangle او hotspot polygon سنختار أحد هذه الادوات ثم نقوم برسم بعض الخطوط التحديدية حول هذه الصور لاحظ أن الimage map تستخدم في حالة الرغبة في تقسيم صورة واحدة إلى مجموعة من الروابط links بحيث عند ضغط المستخدم على رابطة معينة تعمل كعمل المفتاح .ولاحظ أن هذه الروابط لا تظهر للمستخدم على الصورة ولكن يتغير شكل المؤشر عند الوقوف عليها.




(شكل يبين الصورة بعد وضع الروابط)

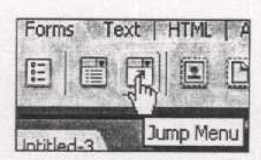
ثم سنقوم بوضع الرابطة الخاصة بهذه ال hotspots او الimage mapعن طريق علامة المجلد folder المجاور ل link واختيار الملف المراد ربطه به ثم الموافقةو بعد ذلك سنقوم بتكرار نفس الخطوات بالنسبة للأجزاء الأخرى .



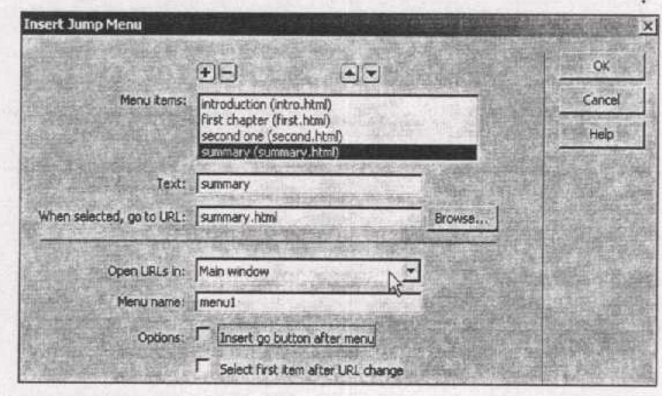
لاحظ أن وجود ال image mapفوق الصورة لا يظهر في متصفح explorer وإنما يظهر عند الوقوف على الجزء الخاص بالimage في الصورة فيتحول رمز المؤشر إلى رمز اليد وعند الضغط عليه ينتقل البرنامج إلى الموضع المحدد له .

كما ستلاحظ ظهور ال link عند اختيار الجزء image mapوعند القيام بعمل معاينة لرؤية الناتج ستلاحظ ظهور الصورة في الوضع الأصلي ولكن عند الاقتراب من الجزء hotspot او image map سيتحول رمز المؤشر الى رمز اليد وهي طريقة سريعة وسهلة لتقسيم الصورة الواحدة إلى مجموعة من الروابط . وينتقل البرنامج إلى صفحة ثانية عند الضغط على الجزء hotspot .

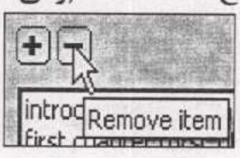
بعد ذلك سنتحدث عن نوع آخر عن أنواع أدوات التصفح والإنتقال بين الصفحات ويسمى jump menu ويستخدم للانتقال إلى صفحة أخرى عن طريق وجود قائمة بها عدة اختيارات بحيث يقوم المستخدم باختيار احد هذه الخيارات إلى صفحة او رابطة أخرى ويمكن الوصل اليها عن طريق insert ثم form واختيار jump menu .



وعند الضغط على الرمز الخاص بالأمر تظهر النافذة insert jump menu ثم سنقوم بإضافة بعض العناصر كتابات ثم تحديد الرابطة الخاصة بهذه العناصر عن طريق الضغط على مفتاح browse واختيار الملف المطلوب ثم إضافة عنصر آخر الى القائمة عن طريق الضغط على مفتاح plus وتغيير اسمه واختيار الرابطة الخاصة به .

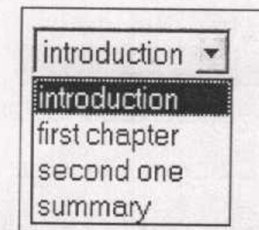


ويمكن إضافة العديد من العناصر عن طريق الضغط على مفتاح add item او حذف عناصر عن طريق مفتاح remove item (وهى العلامات plus,minus).



ويمكن تبديل ترتيب العناصر مع بعضها البعض عن طريق الأسهم ويمكن فتح

الصفحة الجديدة او العنوان الجديد في صفحة جديدة عن طريق open urls in .. ويمكن اختيار بعض الخيارات في الجزء option وعند الموافقة على الخيارات الحالية تظهر القائمة في الوضع الافتراضي ثم عند الضغط على مفتاح F ١٢ لعمل معاينة Preview تلاحظ ظهور القائمة الموجود بها الخيارات السابق ادخالهم .

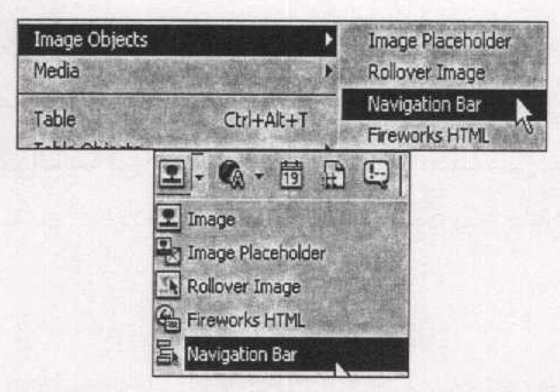


(شكل يبين القائمة التى قمنا بإعدادها)

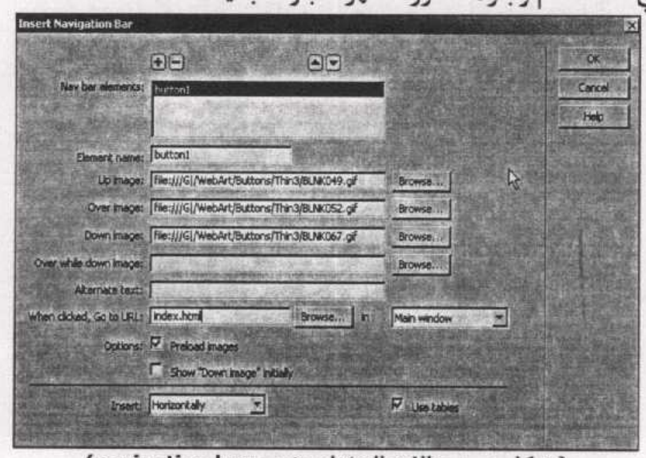
وعند اختيار احدهما ينتقل البرنامج بصورة تلقائية إلى الصفحة المطلوبة لاحظ أن ال menu jump طريقة سهلة وسريعة لإختيار أحد المسارات او أحد الاتجاهات لتحديد الرابطة .

Navigation bar

سنتحدث عن نوع آخر من أنواع الانتقال والتصفح الnavigation barحيث يمكن عن طريق هذا الأمر اعداد مجموعة من المفاتيح مرة واحدة واظهار الصورة الأ صلية للمفتاح وكذلك الصورة التي تظهر عند الوقوف على المفتاح او الصورة التي تظهر عند الضغط بالمؤشر الأيسر على المفتاح ويمكن الوصول الى الأمر navigation bar عن طريق الجزء common ثم اختيار navigation bar أو اختيار قائمة منسدلة insert ثم اختيار image objectsواختيار navigation bar .

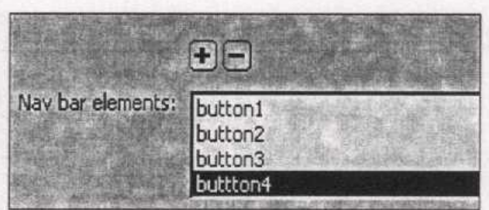


وفي كلا الأحوال تظهر القائمة الخاصة بالعناوين حيث يمكن اعداد مجموعة مفاتيح عن طريق الضغط على مفتاح plus لإضافة مفتاح جديد ثم سنقوم بتسمية المفاتيح وإختيار شكل المفتاح في الحالات المختلفة . ويمكن اختيار حالة واحدة فقط ثم تحديد الرابطة الخاصة بهذا المفتاح كما يمكننا كتابة alternate text في حالة عدم وجود الصورة تظهر العبارة البديلة .



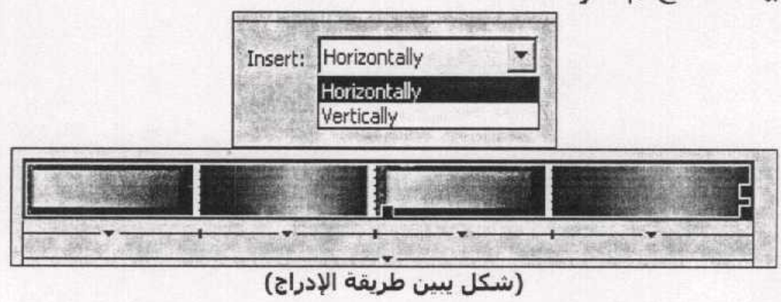
(شكل يبين حالات المفتاح ضمن navigation bar)





(بعد وضع المفاتيح فى مربع الحوار)

ويمكن إضافة مفتاح جديد عن طريق الضغط على مفتاح plus. ويمكن جعل اسم المفتاح هو نفس اسم الصورة وذلك لتسهيل عملية التعديل . وهكذا يمكن إضافة مجموعة مفاتيح حسب الرغبة ويمكن وضع هذه المفاتيح في جدول عن طريق insert table بحيث توضع العناصر في الجدول ويمكن إنشاء هذه المفاتيح في صورة رأسية أو افقية عن طريق القائمة الموجودة vertical أو horizntal والتي تظهر ايضا في نهاية الأمر insert / navigation bar ثم نقوم بالضغط على مفتاح ok للموافقة وذلك بعد تحديد الي URL او ال link الخاصة بهذا المفتاح ثم الموافقة .



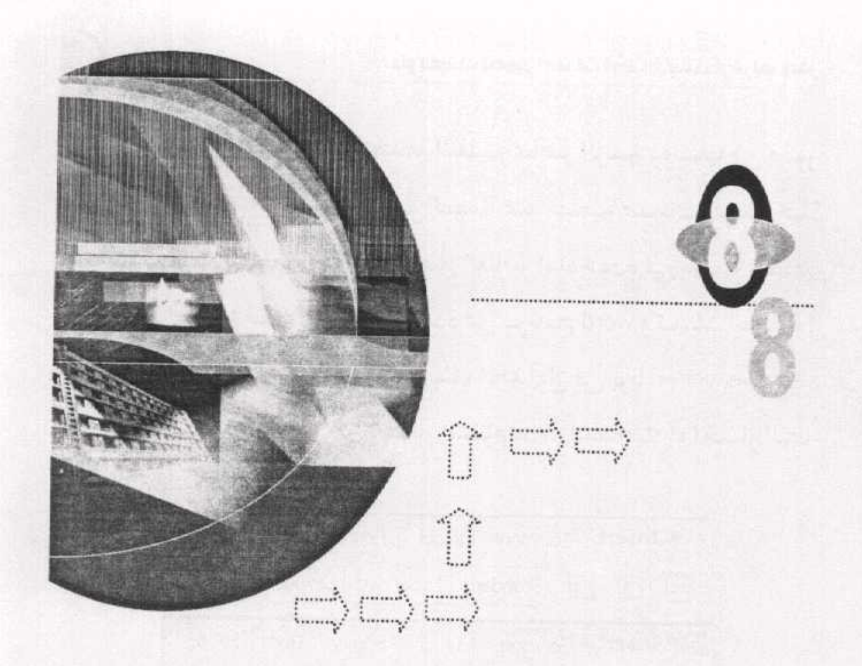
(شكل يبين طريقة الإدراج)

فيقوم البرنامج بإدراج العناصر السابقة في صورة تجاور horizontal ويمكن وضعها رأسيا ويمكن في table ايضا عن طريق مربع الحوار السابق ولاحظ أنه عند

اختيار احد هذه العناصر ثم فتح مربع الحوار properties تظهر خصائص صورة عادية ويظهر الlink بطريقة عادية ولكنها طريقة مبسطة لإضافة أكثر من صورة وأكثر من مفتاح في وقت واحد . مع ملاحظة أنه عند الوقوف بالمؤشر فوق المفتاح يتغير شكله إلى شكل آخر وعند الضغط على مفتاح المؤشر الأيسر ينتقل إلى صفحة أخرى وهكذا .

عملية الروابط في برنامج dreamweaver عملية سهلة وبسيطة وممتعة في الوقت نفسه .

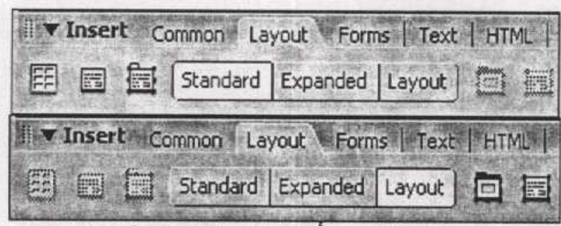




8

إنشاء الجداول داخل Dreamweaver

الجداول إحدى الطرق المستخدمة لتنظيم عناصر الرسم ووضعها في صورة منسقة tables وهى أيضا من العناصر المهمة عند تصميم صفحات الويب حيث تستخدم لتنظيم الصفحة أو ضبط مواضع العناصر الموجودة في صفحة التصميم والجداول مماثلة للجداول الموجودة في برنامج word وكذلك الجداول الموجودة في برنامج excel ويمكن إنشاء الجداول في برنامج dreamweaver عن طريق استخدام layout ثم اختيار النظام standard view او اختيار النظام layout view .

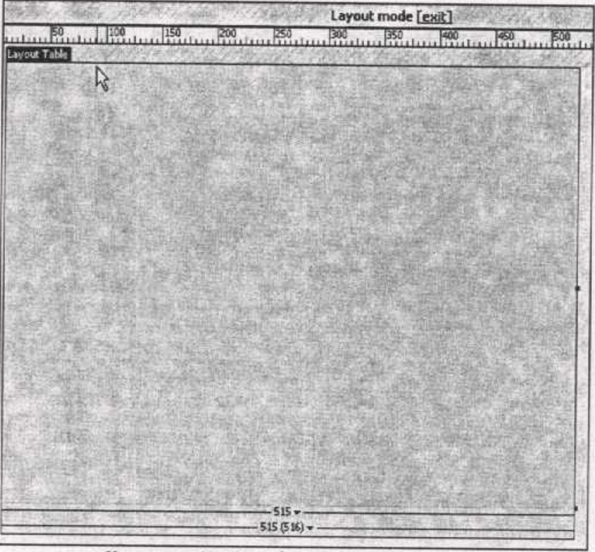


(شكل يبين أوامر إدراج الجداول)

الطريقة layout view وهي الطريقة الحديثة وهي الطريقة الابسط للتعامل مع الجداول من الطريقة التقليدية standard view فى ادراج الجداول insert tables .

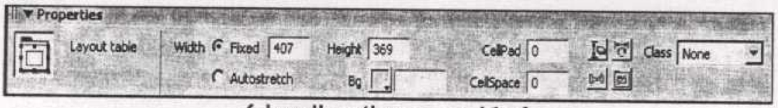
اولا سنتحدث عن الطريقة layout view ثم اختيار احد الأوامر draw layout table او draw layout cell حيث layout cellهي الخلية الموجودة داخل الجدول بينما table هو الجدول بصفة عامة وفي حالة اختيار cell يقوم البرنامج بعمل جدول table وعمل ال cell داخله سنقوم اولا بإنشاء layout table هكذا عن طريق الضغط والسحب لإنشاء الجدول ..





(شكل يبين الجدول فى النظام layout)

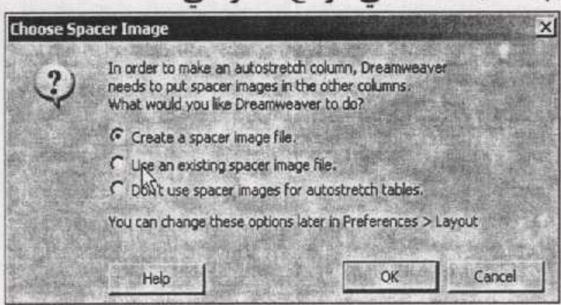
فيقوم البرنامج بإدراج layout table حيث يمكن التحكم في حجم هذا الجدول عن طريق العلامات الموجودة في اطراف الجدول ويمكن الوصول إلى خصائص هذا الجدول عن طريق الجزءproperties حيث يمكن جعل العرض ثابت fixed widthوتحديد قيمة له أو جعله متغير بوضع القيمة auto stretch.



(شكل يبين خصائص الجدول)

المقصود ب auto stretch هو تغيير العرض الخاص بالlayout table وذلك حسب المتصفح browser المستخدم وفي حالة auto stretch يقوم البرنامج

بإدارج صورة تسمي spacer image للتحكم في الصورةو للتحكم في عرض الكل و قم بجعله ثابت fixed في الوضع الافتراضي.



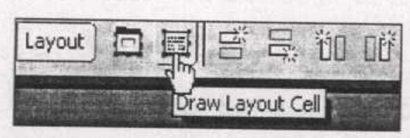
وتحديد الإرتفاع height ايضا في الوضع الافتراضي ويمكن تغيير الخلفية الموجودة للجدول الbackground للجدول إلى اي لون آخر ويمكن كذلك التحكم في ال cell paddingوالcell spacing

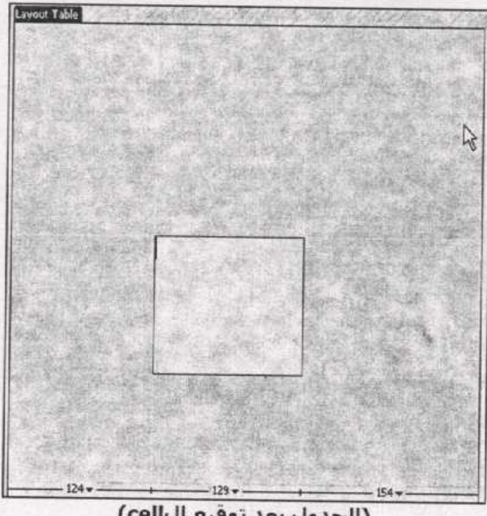
والمقصود بالcell padding هي المسافة بين حدود الخلية وبين العنصر الموجود داخل هذه الخلايا والمقصود بالcell spacing هي المسافة بين الخلايا بعضها وبعض .

سنقوم اولا بإدراج بعض الخلايا إلى الجدول عن طريق الأمر draw layout cell وومن الجدير بالذكر أنه في النظام layout view يمكنك وضع الخلية في أي موضع بخلاف النظام standard view لاحظ معي عند انشاء cell في وضع معين يقوم البرنامج بتقسيم باقي الجدول بصورة افتراضية كأنها علامات snapping حيث يمكنك اختيار حدود أى cell وتغييرها حسب الحاجة أو تغيير ابعادها ثم إضافة خلية اخرى اسفل منها ولاحظ ان البرنامج يعيد تقسيم خلايا الجدول



بإنتظام .



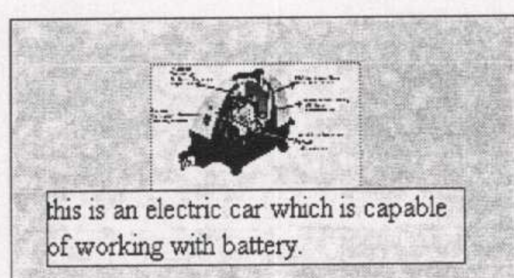


(الجدول بعد توقيع الcell)

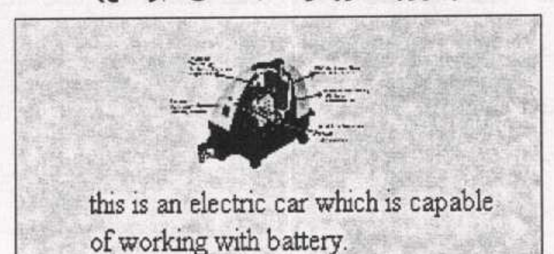
ويمكن اظهار الخيارات المتعلقة بهذه الخلايا ايضا سواء عند اختيار fixed او auto stretch وتحديد الإرتفاع المتعلق بهذه الخلية ويمكن اختيار خلفية background خاص بهذه الخلية يختلف عن غيرها من الخلايا الأخرىوكذلك يمكن تحديد المحاذاة align في الاتجاه الأفقي والرأسي وعمل warpو عدم عمل warpللنص الموجود في هذه الخلايا .

عند الوقوف داخل أى خلية وإضافة صورة بداخلها insert in image فيقوم البرنامج بنسخها إلى المجلد الموجود بالموقع حيث يمكن تكبير الصورة أو

تغيير الأبعاد المتعلقة بالخلية ويمكن ايضا عمل محاذاة لعناصر الخلية عن طريق الخيارات الموجودة في الجزء align لتوسيط الصورة ثم سنقوم بإضافة بعض الكتابات في الخلية الموجودة اسفلها ثم اختيار الكتابات وتعديلها بالشكل المطلوب بعد ذلك يمكن معاينة عناصر التصميم في برنامج internet explorer او اي متصفح آخر عن طريق الضغط على مفتاح F ١٢ نلاحظ ظهور الجدول ال table باللون المحدد وظهور الخلايا الموجودة داخل الجدول ويرجع ذلك إلى أن الطريقة layout view هي طريقة سريعة لتحديد الخلايا في اماكن مختلفة.



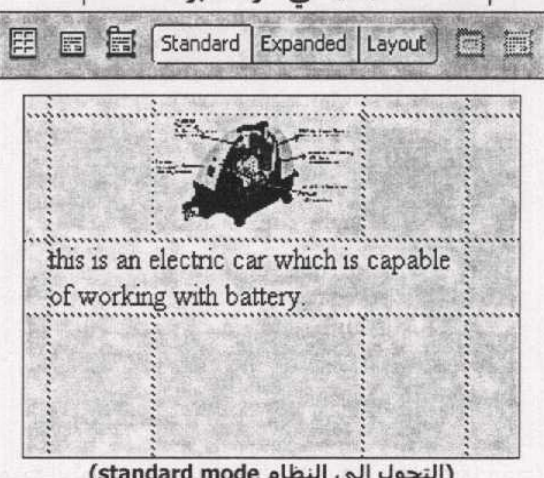
(ظهور الصورة والكتابات فى البرنامج)




(ظهور الصورة والكتابات فى المتصفح)

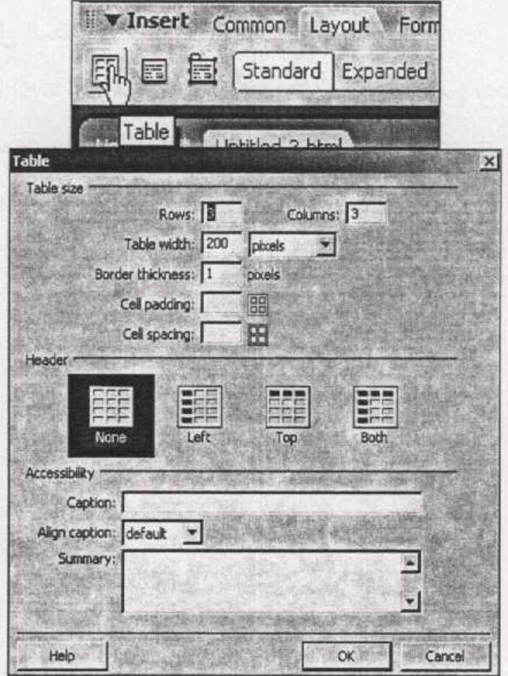


ويمكن تحويل النظام layout mode الى النظام العادي standard view عن طريق اختيار layout ثم اختيار standard mode فيقوم البرنامج بتحويل الجدول من النظام layout mode إلى النظام الافتراضي standard mode مع الوضع فى الإعتبار أن النظام layout mode يعطي حرية اكبر للمستخدم.



(التحول إلى النظام standard mode)

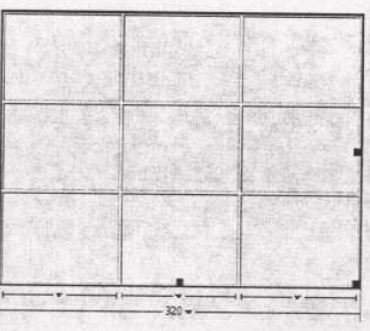
تعرفنا سابقا على كيفية إنشاء الجداول في النظام layout mode وسنتعرف في هذا التمرين على كيفية إنشاء الجداول في النظام standard mode حيث يوفر النظام standard mode انشاء جداول افتراضية مثل الجداول الموجودة في برنامج winword او excel او غيرها من البرامج الاخري التي تتعامل مع الجداول حيث يمكن انشاء الجداول باستخدام الأمر insert table فيظهر مربع الحوار الخاص ب insert table لتحديد عدد الصفوف rows وتحديد عدد الأعمدة cloumns .



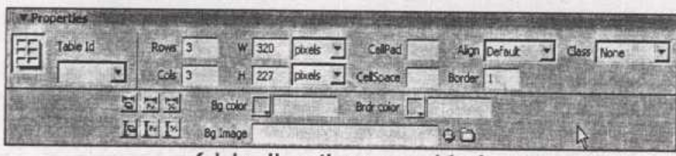
(مربع الحوار الخاص بإنشاء الجداول فى standard view)

وتحديد ال width المطلوب وكذلك ال cell padding وال cell spacing وذكرنا ان ال cell padding هي المسافة بين حدود الخلية الموجودة في الجدول وبين العنصر الموجود داخلها وال cell spacing هي المسافة بين الخلايا بعضها وبعض فيظهر الجدول في الوضع الافتراضي حيث يمكن تغيير ابعاد الجدول بسحب العلامات الموجودة في حدود الجدول .



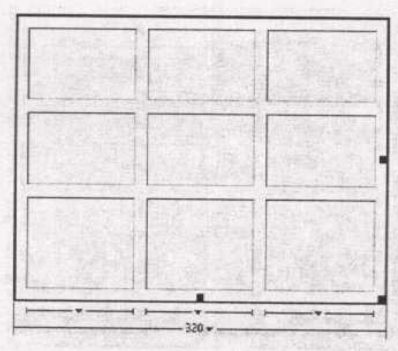


(شكل يبين إنشاء الجداول فى النظام standard view)



(شكل يبين خصائص الجداول)

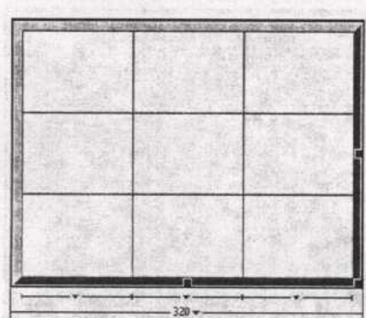
او يمكن تصغير وتكبير بعض الاعمدة والصفوف عن طريق الوقوف على اي صف وتكبيره او تصغيره حسب الحاجة ويمكن اختيار خلية معينة عن طريق الضغط المزدوج لاختيارها او اختيار مجموعة من الخلايا بالضغط عليه بالتتالي سواء الخلايا أفقية أو رأسية .



CellPad 0
CellSpace 10

(شكل يبين تغييرالقيمة cellspace)

ويمكن الوقوف خارج الشكل واختيار الخلايا عند ظهور هذا السهم لاختيار مجموعة الخلايا الرأسية او الأفقية ويمكن ادراج عناصر التصميم الى الجدول عن طريق اختيار الخلية او الوقف داخل الخلية ثم ادراج احد عناصر التصميم .. فيقوم البرنامج بإدارج العنصر الرسومي الى نافذة الجدول او صفحة خلية الجدول ويمكن تصغير او تكبير الخلية لتتناسب مع حجم العنصر ولاحظ انه يمكن اخفاء الحدود الموجودة في الجداول او اظهارها حسب الحاجة . ولاحظ أنه يمكنك زيادة صف عن طريق الضغط على مفتاح tab من لوحة المفاتيح مثلما تفعل مع برنامج word .



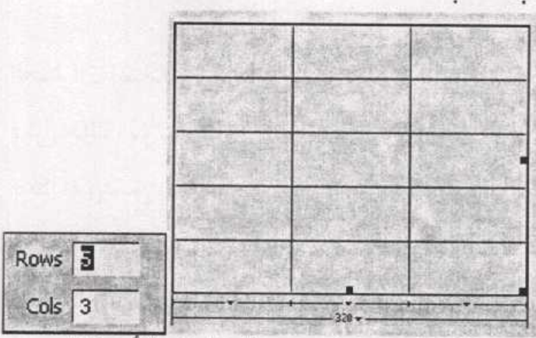


(شكل يبين تغيير القيمة border)

ثم قم بعمل معاينة عن طريق الضغط على مفتاح F12 ولاحظ ظهور الجدول وظهور العناصر الموجودة في التصميم بعد ذلك سنتعرف على المزيد من



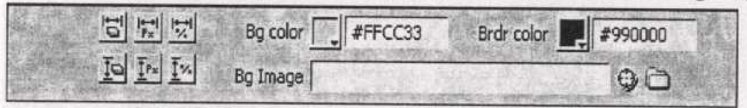
خصاص الجداول standard mode سنقوم اولا بإختيار الجدول بالكامل عن طريق الوقوف على طرف الجدول واختياره ثم اختيار مفتاحproperties لاظهار الخيارات المتعلقة بهذا الجدول حيث يمكن تعديل عدد الصفوف أو عدد الأعمدة حسب الحاجة .



(شكل يبين تغيير عدد الصفوف والأعمدة)

كما أنه يمكننا تغيير العرض الكلي للجدول او الارتفاع الكلي سواء بالوحدات pixels او نسبة مئوية perscentage ويمكن كذلك تغيير الخلفية background للجدول بصورة عامة لتغيير الbackgroundالموجود للجدول بالكامل ويمكن تغيير لون الborder الموجود اي الحدود الموجودة بالجدول حسب الرغبة .

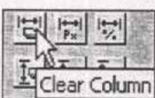
ويمكن تحديد سمك الborder وتغييره حسب الحاجة .



(شكل يبين خصائص تغيير الوان الخلفية والحدود)

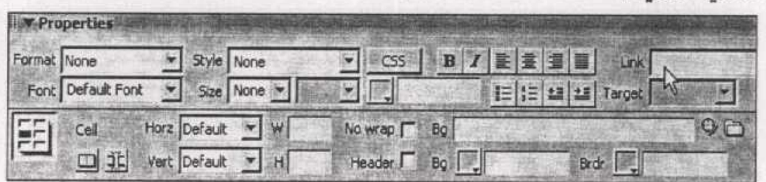
لاحظ أنه يمكنك اخفاء حدود الborder عند ادخال القيمة تساوي صفر تتذكر

ان القيمة cell padding هي المسافة بين حدود الخلية وبين العنصر الموجود داخل الخلية ويمكن إضافة صورة بدلا من اللون في خلفية الجدول عن طريق استخدام الخيارbackground image



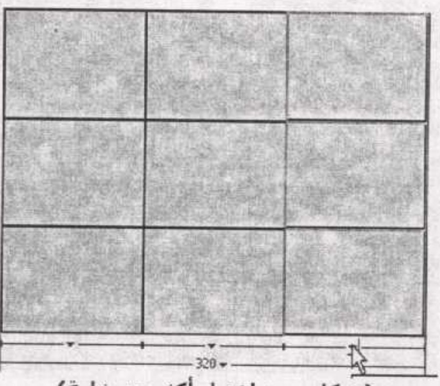
بينما هذه الخيارات تستخدم في حالة الرغبة في إزالة ال width الموجود في الcolumn او في حالة الرغبة زيادة ارتفاع صفrow معين او تحويل النسبة المئوية الى pixel او العكس.

وعند اختيار خلية معينة تظهر الخيارات المتعلقة بهذه الخلية في الجزء properties سواء ال width او ال height او غيرها من الخيارات الأخرى ولاحظ أنه يمكنك عمل background لون مختلف لهذه الخلية عن باقي الجدول ويمكننا أيضا تلوين خلية معينة بطريقة مختلفة عن باقي الخليةونستطيع اختيار اكثر من خلية موجودة في الجدول في صورة أفقية أو رأسية ودمج mergeهذه الخلية عن طريق استخدام الأمر merge selected cell فيقوم البرنامج بدمج هذه الخلايا واعطاءها لون الخلية الأولى وكذلك يمكن عمل نفس التأثير على الخلايا الأفقية .

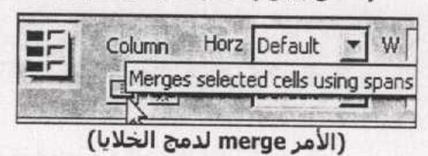


(خصائص الخلية الواحدة)

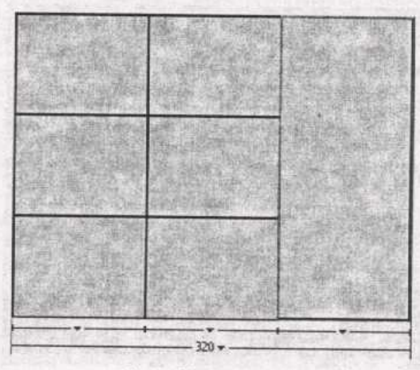




(شكل يبين إختيار أكثر من خلية)



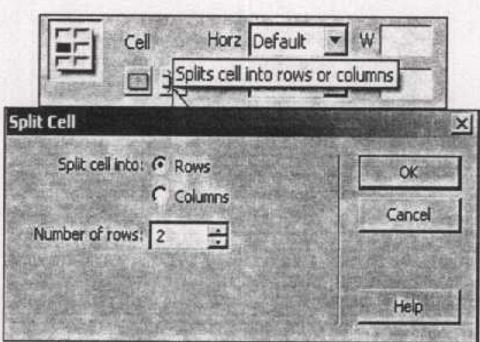
(الأمر merge لدمج الخلايا)



(الخلايا بعد الدمج)

ويمكن فصل خلية واحدة إلى أكثر من جزء عن طريق استخدام الأمر split cell into rows / cloumns فيقوم البرنامج بإظهار النافذة split cell ويسأل عن عدد

الصفوف المطلوب عند الانقسام سأوافق على الاختيار الحالي وهكذا يمكن تحديد عدد الخلايا او شكل الخلايا الموجودة في الجدول للحصول على شكل جدول معقد .

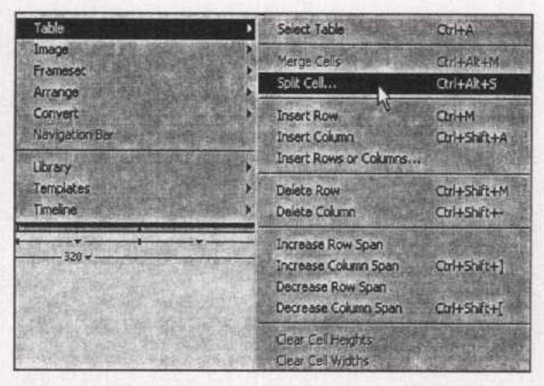


(فصل الخلية الواحدة إلى أكثر من خلية)

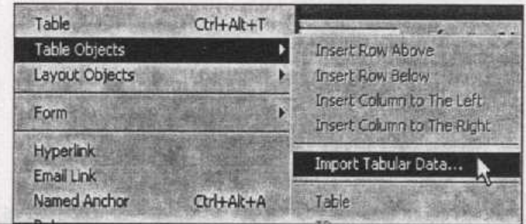
تحدثنا عن كيفية تعديل خصائص الجداول وسنتابع الحديث عن خصائص الجداول في هذا التمرين حيث يمكن تحديد borderاو أبعاد border لفصل العناصر الcell الخلايا بعضها عن بعض عن طريق المقدار border ويمكن إلغاء الborder عن طريق ادخال القيمة تساوي صفر فيقوم البرنامج بإزالة الحدود الموجودة بين الخلايا وستلاحظ ذلك عند المعاينة حيث يظهر الجدول في صورة جزء واحد .

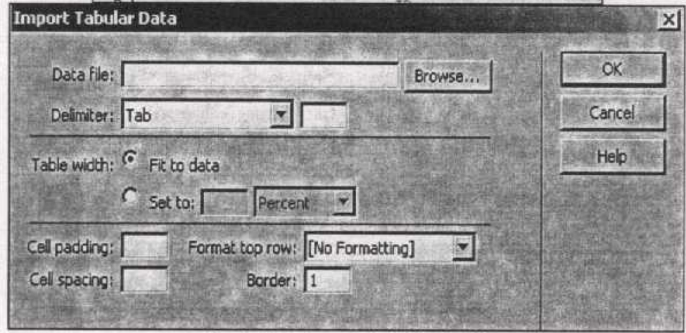
ويمكن ايضا الوصول الى الخيارت الاخرى المتعلقة بالجداول عن طريق اختيار modify table ثم اختيار احد الأوامر الموجودة في هذا الجزء ويتغير الأمر المختار أو الاوامر الفعالة حسب العنصر المختار سواء cell أوrow او الجدول بالكامل .. وهي نفس الاوامر السابق شرحها والموجودة في الجزء properties .





ويمكن إدراج بيانات import tabular data و بيانات رقمية مثلا لادراجها في الجدول بصورة مجمعة من برنامج excel او winword عن طريق استخدام الامر insert table object ثم اختيار..import tabular data



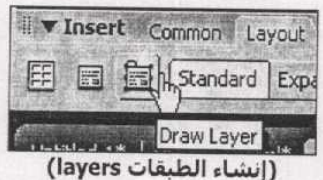


(إدراج البيانات tabular data)





كما ذكرنا أن الجداول هى إحدى الطرق المستخدمة لتنظيم عناصر الرسم ووضعها في صورة منسقة و في هذا التمرين سنتحدث عن كيفية تحويل الجداول الى layer وال layer في برنامج dreamweaver هي عبارة عن محتوي يتم وضع عناصر التصميم داخله وميزة استخدام الطبقات او ال layers في برنامج dreamweaver انها حرة الحركة اي يمكن وضعها في اي مكان حيث يمكن وضع عناصر التصميم بصورة حرة في صفحة التصميم ويمكن بعد ذلك تحويل ال layer الى table او العكس تحويل الجدول الى layer ويمكن انشاء ال table عن طريق استخدام الأمر layout ثم اختيار standard mode ثم اختيار draw layer .



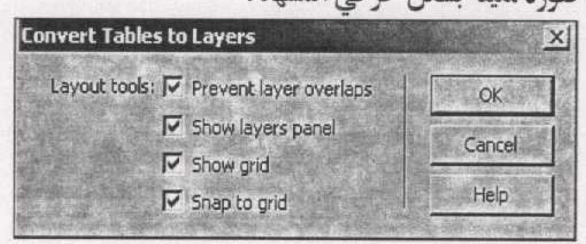
(إنشاء الطبقات layers)

وسنتعرف على ال layer بالتفصيل في صفحات تالية بينما سنتعرف الآن عن كيفية تحويل الجداول الى layer سنقوم أولا باختيار الجدول ثم تحويله الى layer عن طريق استخدام الأمر الموجود في القائمة المنسدلة modify وهو convert table to layers .

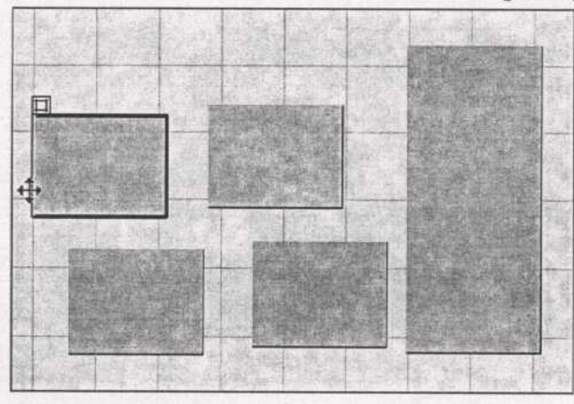


حيث يقوم البرنامج بإظهار النافذة convert table to layers وتحديد العناصر المطلوب تحويلها والتحكم في الخصائص ال layer سواء overlap اي تداخل

فوق بعضها البعض ام لا وغيرها من الخيارات الأخرى سنقوم بالموافقة فيقوم البرنامج باظهار الطبقات الجديدة وستلاحظ ان البرنامج قام بتحويل عناصر او cells الخاصة بالجدول الى مجموعة طبقات وستلاحظ أيضا كيف يمكننا تحويل او تحريك صورة معينة بشكل حر في المشهد .

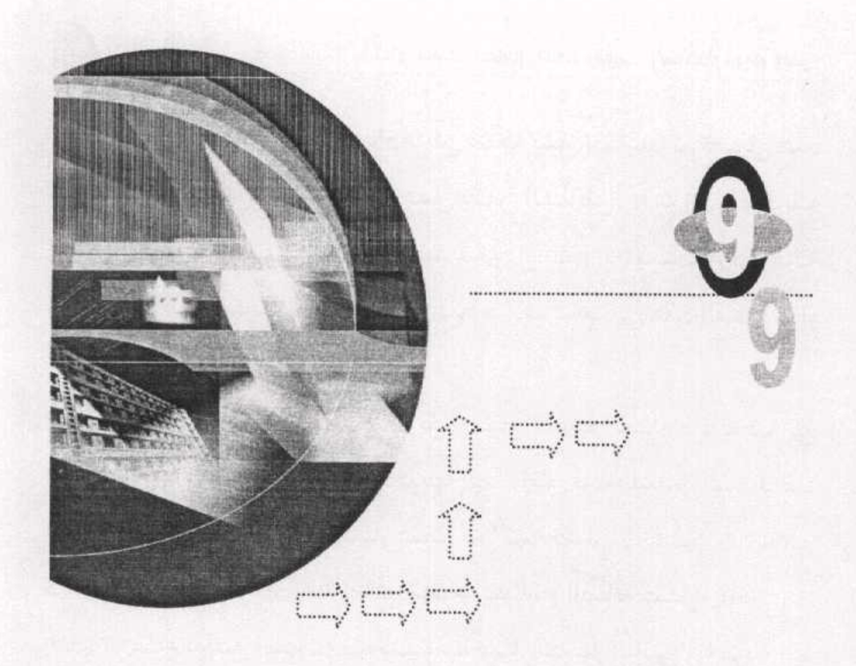


والحقيقة ان التعامل مع الطبقات layers والجداول معا يعطي قوة كبيرة عند التصميم ويمكن تحويل الطبقات مرة ثانية الى table عن طريق اختيار الامر convert ثم اختيار layers to table .



(شكل يبين حرية تحريك الخلايا بعد تحويلها إلى layers)





9

القوالب أو
Template

تصميم صفحات الويب باستخدام

Dreamweaver

وهي عبارة عن نماذج نقوم بإعدادها من صفحة سبق تصميمها ثم تحويل هذه الصفحة الى template عن طريق جعل بعض المناطق lock اي غير قابلة للتعديل في الصفحة وبعضها ممكن تعديله و الtemplate يستخدم في حالة وجود اكثر من صفحة لها نفس الشكل مع اختلاف بسيط في هذه الصفحات او اختلاف في محتويات هذه الصفحة

يمكننا إنشاء مناطق التعديل عن طريق اختيار الصفحة المطلوب تحويلها إلى template ثم اختيار بعض العناصر وتحويلها الى مناطق قابلة للتعديل عند الحفظ باستخدام الtemplate عند اختيار عنصر مثلا ثم اختيار insert ثم template objects ثم اختيار editable region فيقوم البرنامج باضافة عنصر template region ويقوم بوضع اسم له ثم سنقوم باختيار العنصر الثاني وتحويله الى editable region ايضا وذلك في امكانية تغيير هذه العناصر وهي عناصر المفاتيح الموجودة على يسار واجهة البرنامج

وبعد انشاء بعض المناطق القابلة للتعديل سنقوم بحفظ هذا الملف على انه template عن طريق الأمر save as template ثم اختيار اسم جديد وليكن هذا الاسم مثلا ثم ساقوم بالضغط على مفتاح save ولاحظ ان ال template يقوم البرنامج بحفظها داخل ال folder الخاص بالموقع الإلكترونى سنوافق على الاختيار ثم سنقوم بفتح ملف جديد عن طريق اختيار file new ثم اختيار template بدلا من general واختيار اسم ال site الحالي واختيار ال template الموجود بداخله ثم سنقوم باختيار template فيقوم البرنامج بفتح المستند



ولاحظ عند الوقوف على العناصر التي لايتم تحديدها على انها مناطق قابلة للتعديل لا يقوم المؤشر باختيار وانما تظهر علامة ال lock وعند الوقوف على العناصر الاخرى القابلة للتعديل والتي يظهر بجوارها editable region او اسمها يمكن اختيارها واظهار الخيارات المتعلقة بها.

في المثال السابق قمنا بإعداد احد القوالب ال template ثم فتحه مرة ثانية واختيار بعض العناصر القابلة للتعديل لاحظ معي في حالة عناصر غير معدة للتعديل تظهر علامة ال lock عن هذه العناصر ولكن العناصر القابلة للتعديل يظهر بجوارها اسمها ويمكن تعديلها عن طريق الضغط على مفتاح properties واختيار عنصر آخر .

وتستخدم ال template في حالة الرغبة في المحافظة على الملف من افساد بعض الطاقم الذي يعمل في تطوير الموقع وهكذا يمكنك استخدام ال template كنموذج معين للتعديل عليه في اكثر من صفحة او اكثر من موقع .

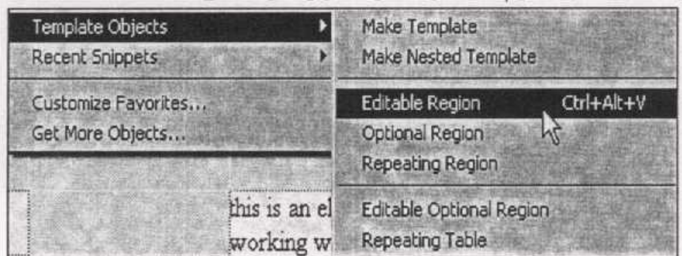
بعد ذلك سنتحدث عن كيفية تعديل القالب المحفوظ او ال template المحفوظ وذلك عن طريق اختيار الأمر modify ثم اختيار template ثم اختيار open tag template حيث يقوم البرنامج بفتح ال template الأصلي حيث يمكن تحويل المناطق الغير قابلة للتعديل إلى مناطق قابلة للتعديل باستخدام الأمر insert ثم template object ثم editable region وبعد اجراء عمليات التعديل على هذا النموذج او حذف صورة وتبديلها ووضع صورة اخرى بدلا منها مثلا او تغيير في الكتابة او تغيير link معينة يمكن عمل update لجميع الصور التي تعتمد على

هذا الtemplate او على الصورة المفتوحة التي تعتمد على هذا الtemplate عن طريق استخدام الأمر modify ثم اختيار template ثم اختيار update current page أو update page فيقوم البرنامج بعمل تعديل في جميع الصفحات التي تحتوي على هذا النموذج .

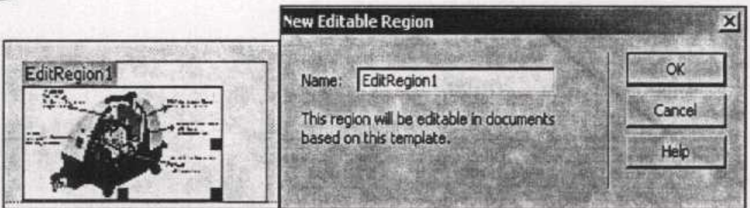
والقوالب او الtemplate :

كما ذكرنا من قبل هي عبارة عن نماذج نقوم بإعدادها من صفحة سبق تصميمها ثم تحويل هذه الصفحة الى template عن طريق جعل بعض المناطق locked اي غير قابلة للتعديل في الصفحة وبعضها ممكن تعديله ويمكن انشاء مناطق التعديل عن طريق اختيار الصفحة المطلوب تحويلها الى template ثم اختيار بعض العناصر وتحويلها الى مناطق قابلة للتعديل عند الحفظ باستخدام الtemplate .

ولعمل ذلك نقوم باختيار أحد العناصر ثم اختيار insert ثم template object واختيار template region فيقوم البرنامج باضافة عنصرtemplate region ويقوم بوضع اسم له ثم سنقوم باختيار عنصرا آخر وتحويله الى editable region ايضا .

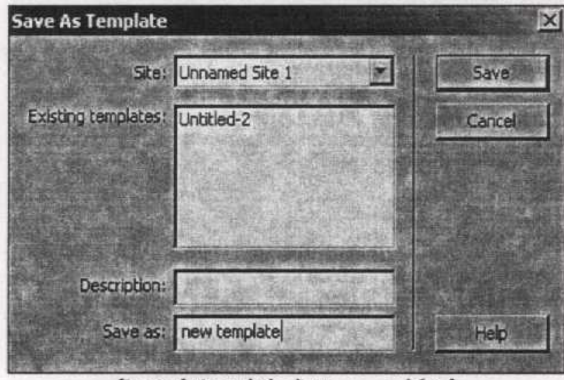






(تحويل العنصر المختار الى template)

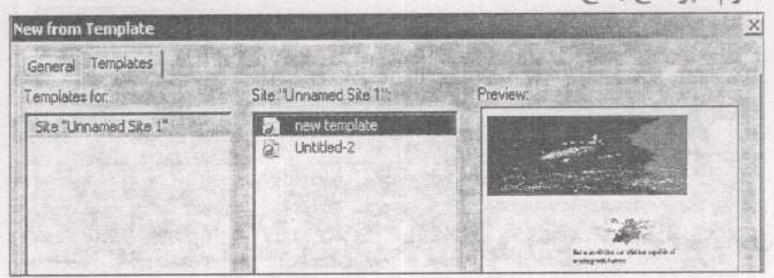
ولاحظ ان الtemplate تستخدم في حالة وجود اكثر من صفحة لها نفس الشكل مع إختلاف بسيط في هذه الصفحات او اختلاف في محتويات الصفحة وبعد انشاء بعض المناطق القابلة للتعديل نقوم بحفظ الملف على انهtemplate عن طريق الامر file save as template ثم اختيار اسم جديد له ثم سنقوم بالضغط على مفتاح save ولاحظ ان الtemplate .



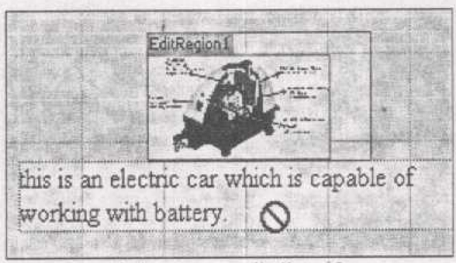
(شكل يبين حفظ ملفات template)

يقوم البرنامج بحفظها داخل الfolder الخاص بالsite ثم عند فتح ملف جديد عن طريق اختيار file new ثم اختيار template بدلا من general. واختيار اسم الsite الحالي واختيار الtemplate الموجود بداخله ثم ساقوم باختيار create

فيقوم البرنامج بفتح المستند .



و عند الوقوف على العناصر التي لم يتم تحديدها على انها مناطق قابلة للتعديل لا يقوم المؤشر باختيارها بينما تظهر علامة ال lock وعند الوقوف على العناصر الأخرى القابلة للتعديل التي يظهر بجوارها editable region او اسمها يمكن اختيار واظهار الخيارات المتعلقة بها مثلا يمكن بتغيير هذه الصور الموجود بجوارها edit region .



(فتح القالب بعد حفظه)

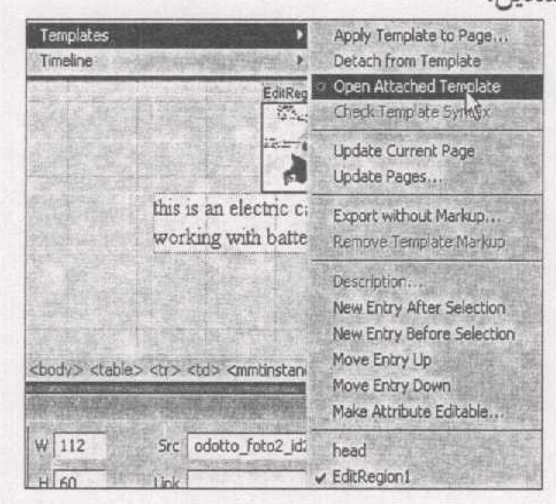
وذلك عن طريق الجزء الخاص بالproperties واختيار صورة اخرى .



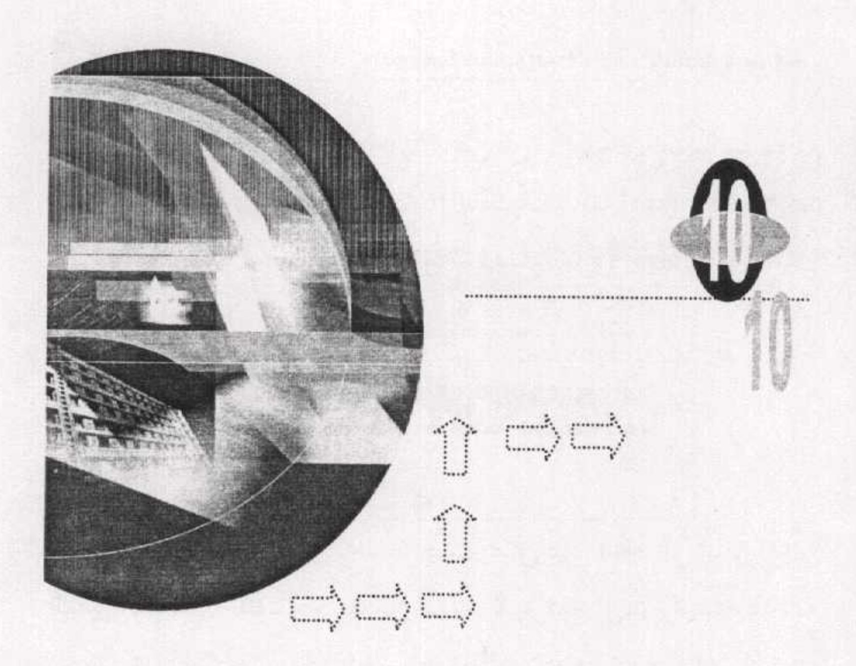
وهكذا قمنا باعداد احد القوالب الtemplate ثم فتحة مرة ثانية واختيار بعض



العناصر القابلة للتعديل لاحظ معي في حالة عناصر غير معدة للتعديل تظهر علامة lock عند هذه العناصر ولكن العناصر القابلة للتعديل يظهر بجوارها اسمها ويمكن تعديلها عن طريق الضغط على مفتاح properties واختيار عنصر اخر . ويمكن ايضا تغيير الlink الخاص بعنصر معين عن طريق الجزء link اي انه يمكن تعديل هذا العنصر بالكامل وذلك لأن هذا العنصر قابل للتعديل داخل ال template بينما العناصر الغير قابلة للتعديل لا يمكن تعديلها وهكذا يمكن استخدام ال template كنموذج معين للتعديل عليه في اكثر من صفحة او اكثر من موقع ويمكن تعديل القالب المحفوظ او الtemplate المحفوظ وذلك عن طريق اختيار الأمر modify ثم اختيارtemplate ثم ثم اختيار open attached template حيث يقوم البرنامج بفتح الtemplate الأصلي حيث يمكن تعديل المناطق الغير قابلة للتعديل.

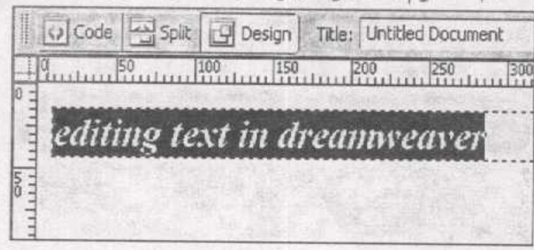


وبعد إجراء عمليات التعديل على هذا النموذج او حذف صورة وتبديلها ووضع صورة اخرى بدلا منها مثلا او تغيير في الكتابة او تغيير فيlink معينة يمكن عمل update لجميع الصور التي تعتمد على هذا الtemplate او على الصورة المفتوحة التي تعتمد على هذا الtemplate عن طريق استخدام الامر modify ثم اختيار template ثم اختيار update pages فيقوم البرنامج بعمل تعديل في جميع الصفحات التي تحتوي على هذا النموذج .



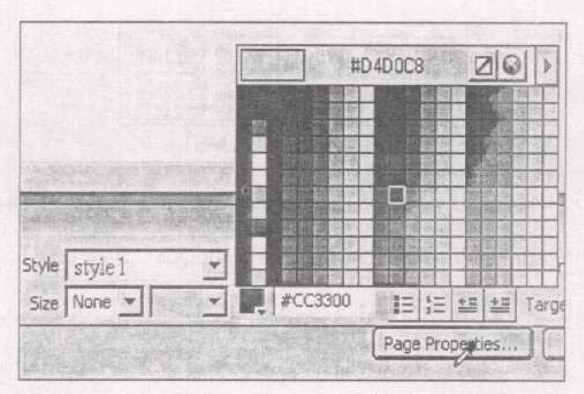
المزيد عن الكتابات

يمكن الكتابة في برنامج dreamweaver عن طريق الوقوف بالمؤشر عند موضع محدد ثم البداية في الكتابة النص text المطلوب كتابته او عمل copy وpaste الى نافذة التصميم سنقوم باختيار العبارة ثم اختيار مفتاح properties .



فتظهر الخيارات المتعلقة بهذا السطر حيث يمكن عمل align الى اليسار او الى اليمين او محاذاة للتوسيط . ويمكن كذلك تغيير نوع ال font المستخدم بدلا من النوع الافتراضي ويمكن تغيير الحجم المستخدم في الجزء format سواء heading 1 او heading 2 او غيرها من الخيارات الاخرى ولاحظ ان heading 2 اصغر من heading 1 وهكذا وتستخدم هذه ال style او ال format لتنسيق الكتابات للعناوين الراسية والعناوين الفرعية ويمكن ايضا تغيير لون الكتابات بدلا من اللون الافتراضي وهو اللون الأسود هكذا عن طريق الرمز الخاص text color واختيار احد الألوان الاخرى .





ويمكن ربط الكتابات ب link أو رابطة معين عن طريق استخدام الجزء link ثم اختيار ملف معين عن طريق مفتاح browse او file او عن طريق استخدام **file browse** او يمكن كتابة الlink بطريقة مباشرة في هذا الموضع سواء كانت link داخلية عن طريق استخدام الanchor اوlink خارجية عن طريق استخدام اي ملف HTML اوlink مطلقة عن طريق استخدام المواقع الWWW .



(شكل يبين الروابط داخل الصفحة الواحدة)

(شكل يبين الروابط من صفحة إلى أخرى)

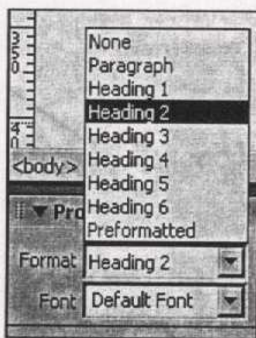
(شكل يبين الروابط إلى موقع آخر)

ويمكن ايضا وضع علامات قبل الكتابة او وضع ترقيم او عمل ازاحة للكتابة الى اليمين او اليسار في حالة عدم وجود عملية المحاذاة .



(رموز وأوامر المحاذاة)

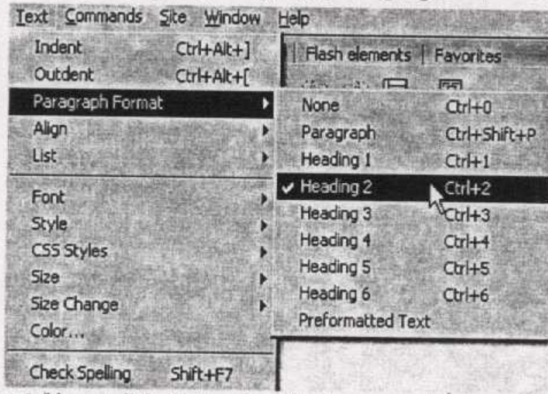
ويمكننا ايضا اختيار الtext او الفقرة الاخرى الموجودة ثم عمل تعديل في نوع الfont الخاص في هذه الفقرة وتعديل في حجم ال headingالخاص بها ويمكن ايضا تعديل لون الفقرة إلى اي لون آخر عن طريق اختيار الفقرة ثم اختيار اللون المطلوب .



في المثال السابق ذكرنا انه يمكن انشاء كتابات في برنامج dreamweaver عن طريق الكتابة بطريقة مباشرة في صفحة التصميم او عمل ادراج للكتابة عن طريق الامر paste او غيرها من عمليات الادراج الاخرى للكتابة مثل برنامج winword ويمكن اختار سطر الكتابات وتعديله او مجموعة سطور وتعديلها عن طرق اختيار properties ثم تعديل هذه الخصائص او يمكن تعديل الخصائص عن طريق اختيار القائمة المنسدلة text ثم اختيار احد الخيارات الموجودة في هذه القائمة مثل paragraph format واختيار heading المناسب سواء heading

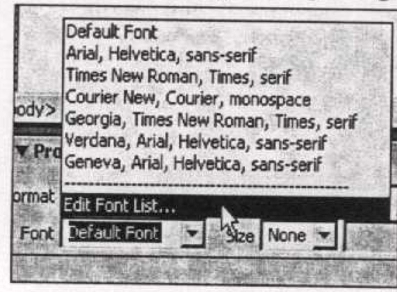


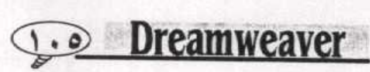
1 او 2 heading او 3 heading او غيرها ولاحظ ان 1 heading اكبر من heading 2 3 heading اكبر من 3 heading وهكذا وتستخدم هذه ال format او paragraph format للتميز بين العناوين الرأسية والعناوين الفرعية .

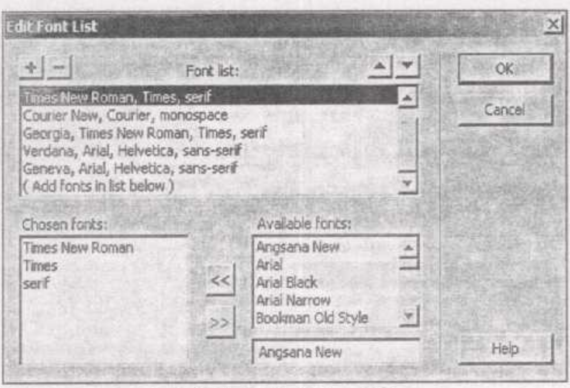


(شكل يبين أوامر تعديل الكتابات فى القائمة المنسدلة text)

ويمكن عمل محاذاة align عن طريق استخدام الامر align سواء لليسار او اليمين او توسيط ويمكن ايضا تغيير نوع الfont عن طريق القائمة الفرعية font واختيار الfontالمطلوب كذلك يمكن عمل تغيير للstyle سواء bold اوitalic او underline او غيرها من الخيارات الاخرى.

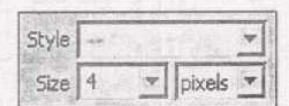






(تغيير نوع الخط font)

لاحظ ان وضع خط تحت الكتابات قد يؤدي الى حدوث سوء فهم بالنسبة للمستخدم لأنه من المتعارف عليه ان الكتابات التي يوجد اسفلها خط يوجد بها رابط وهناك ايضا الجزء size حيث يمكن تغيير الحجم الخاص بالfont ولاحظ ان هذه الأرقام أرقام نسبية وليست مثل الموجودة في برامج الكتابة مثل winword .



مثلا رقم ٤ او 4 size يعادل 12 size في برنامج winword وهكذا بينما الجزء size +1 change او +2 او -1 او -2 هي عملية نسبية بالزيادة او النقصان عن الحجم الافتراضي للمتصفح في صفحة المستخدم الذي يتصفح شبكة الانتر نت .

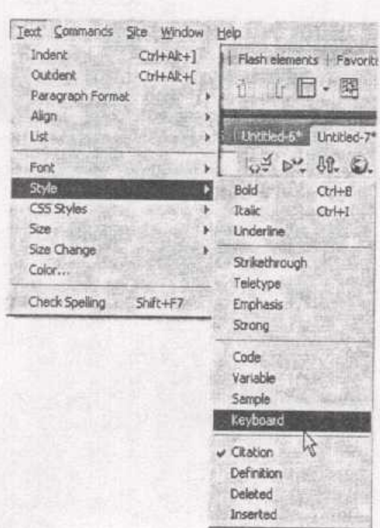
ولاحظ أن خيارات format وهى heading1,,2,3 تغنى عن تغيير الحجم وتقوم بعمل overwrite ولتغيير الحجم بدونها نختار noneويمكن عن طريق الجزء



color تغيير اللون الخاص بالكتابة وسنتعرف في اصفحات التالية على كيفية تعديل الكتابات بشكل اكبر باستخدام الstyle او نماذج الstyle وهي النماذج التي تستخدم في برامج تصميم الصفحات للمجلات مثل indesign,freehand,illustrator,quarkexpress .

:Styles

في هذا التمرين سنبدأ في الحديث عن style حيث يمكن عن طريقه تحديد مجموعة من الخواص وحفظها في صورة style مثل اسم الfont او لون الfont وحجمه ومجموعة خصائص اخرى متعلقة بالكتابة اولا سنقوم باختيار مجموعة سطور ثم اختيار القائمة المنسدلة text ثم اختيار style واختيار أحد النماذج المعدة فيقوم البرنامج بتحويل هذه السطور الى الاستيل المختار والمعد سابقا سنقوم بإجراء تراجع undo للعودة الى الوضع الأصلي ثم سنقوم باختيارالقائمة المنسدلةtext مرة أخرى واختيار style ثم اختيار style أخر .



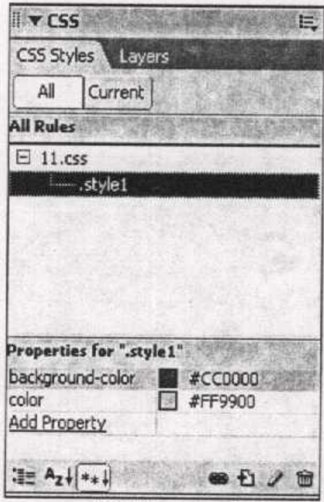
(شكل يبين أنواع **styles** فى القائمة الفرعية **style**)

والstyle كما ذكرنا هو مجموعة من الخصائص مثل الfont حيث يمكن تغييره ويمكن ايضا تغيير الحجم size وتغيير اللون ويمكن عمل italic او غيرها من الخيارات الأخرى وعند اختيار paragraph يصبح الجزء paragraph formatted text فعال حيث يمكن عن طريقه اختيار format واختيار heading معينة وعمل محاذاة align للفقرات ساختار selection لعمل التأثير على الجزء المختار ثم سنقوم بالموافقة .

ومن أهم مميزات الstyle انه يمكنك اختيار اي كتابات في اي جزء ثم اختيار نوع الstyle فيقوم البرنامج بتحويل هذه الكتابات الى هذا النوع من الstyle او هذا التنسيق .

:CSS styles

بعد ذلك سنتحدث عن نوع آخر من أنواع الstyle وهو CSS style ويمكن الوصل اليه عن طريق الجزء design ثم اختيار CSS style وبنفس الطريقة يمكن اختيار جزء معين من فقرة او فقرة بالكامل ثم اختيار احد الstyle المعده سابقا.



(شكل يبين النافذة css

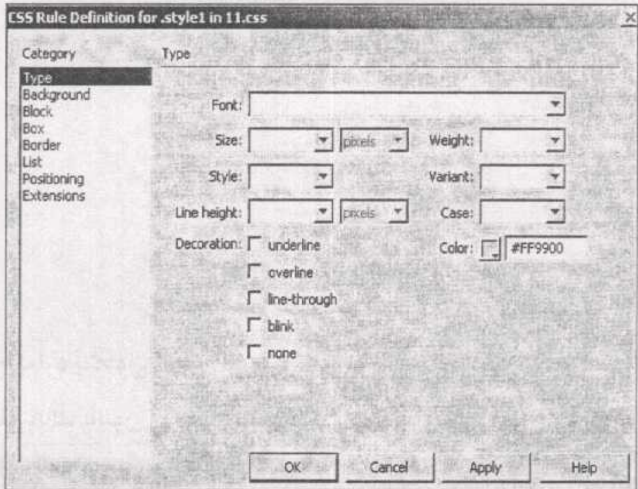
وعند اختياره يتحول الجزء المختار الى الstyle الجديد لاحظ معي وجود خلفية للكتابات باللون الأحمر وظهور الكتابات باللون الأصفر.

The visual editing features in Dreamweaver let you quickly create page
your site elements or assets and drag them from an easy-to-use panel directl
development workflow by creating and editing images in Macromedia Firew
them directly into Dreamweaver, or by adding Macromedia Flash objects.

ويمكن تعديل هذه الstyle عن طريق اختيار style edit ثم اختيار الstyle الموجود ثم الضغط على مفتاح edit فيقوم البرنامج بإظهار النافذة الخاصة بال style definition.





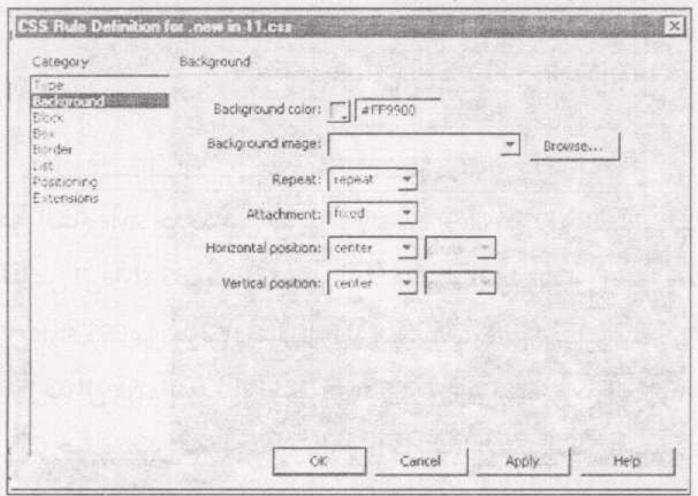


حيث يمكن عن طريق الجزء type تحديد العناصر المتعلقة بالكتابات او ال text سواء الfont او ال size style italicوارتفاع السطر line height سواء normal او كتابة قيمة valueويمكن كتابة under line واو over line او غيرها من الخيارات الأخرى وblink يجعل الكتابة تختفي عند مرور المؤشر فوقها ويمكن ايضا تحديد لـون الكـتابة وهـو اللـون الأصـفر في هـذه الحالـة او تحديـد الـسمك الخـاص بالكتابات سواء bold او غيرها من الخيارات الأخرى .

يمكـن كـذلك الدخـول الجـزء background لـتحديد الخلفية الخاصة بالstyle



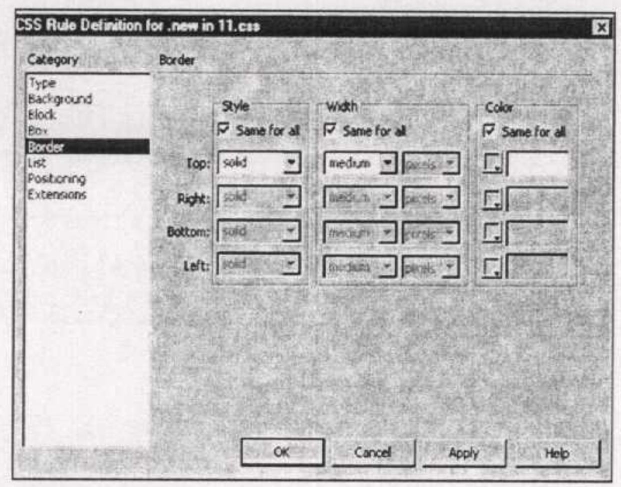
والمقصود بهذه الخلفية هي خلفية للجزء المختار والمراد تحويله الى الstyle المختار سواء كانت هذه الخلفية عبارة عن لون background color او عبارة عن صورة background image ويمكن اختيار الصورة المطلوبة عن طريق مفتاح browse وعمل تكرار للصورة في الاتجاه X او الاتجاه Y .. او عمل repeat في الاتجاهين معا .او اختيار عدم تكرار .



والحقيقة ان الخيارات الموجودة في الجزء css style sheetتوفر متسع من التغيرات لاعداد الstyle الخاصة بالكتابات والlayers وغيرها من الخيارات الاخرى مثل border حيث يمكن التحكم في الborder وغيرها من العناصر المستخدمة داخل البرنامج .







ويمكن انشاء style جديد عن طريق create new style .. في المثال السابق تحدثنا عن الCSS styleوكيفية تعديل أحد هذه العناصر . ويمكن ايضا الوصول الى الCSS styleعن طريق اختيار القائمة المنسدلة textثم اختيار CSS style ثم اختيار احد الstyle المعده او اختيار new CSS style . فيظهر مربع الحوار new CSS rule حيث يمكن عمل هذا الstyle داخل هذا الملف فقط . باختيار this document onlyاو حفظه باسم جديد عن طريق اختيار define in كما يبدو فى الشكل التالى.

New CSS Rule

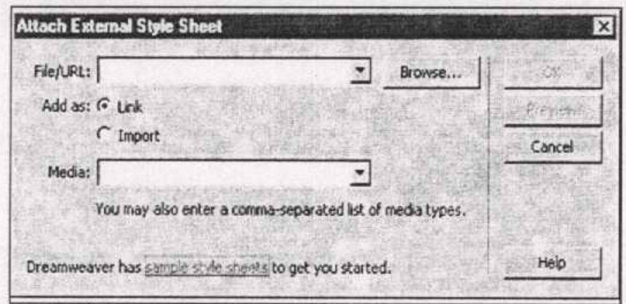
Selector Type: Class (can apply to any tag)
Tag (redefines the look of a specific tag)
Advanced (IDs, pseudo-class selectors)

Name:

Define in: 11.css
This document only

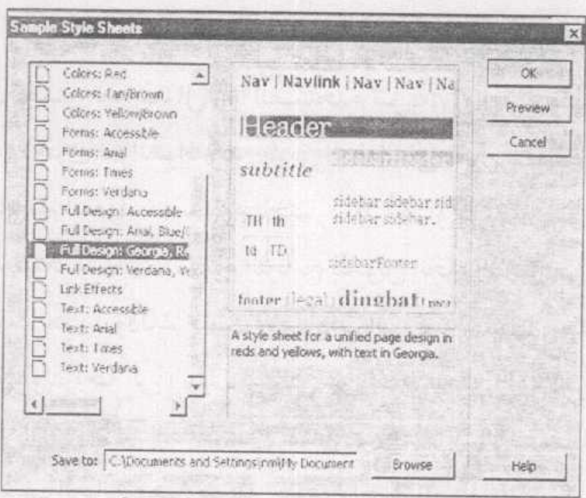
OK
Cancel
Help

ثم نقوم بإجراء عملية الحفظ فيقوم البرنامج بفتح النافذة CSS rule definition for حيث يمكن تحديد الfont المستخدم للtype والsize وغيرها من الخيارات الأخرى ثم الموافقة عن طريق الضغط على مفتاح ok فيظهر الstyle الجديد بالأسم المعرف ثم سنقوم باختياره بعد اختيار جزء معين من الكتابات ولاحظ ما سيحدث حيث سيقوم البرنامج بتحويل الجزء المختار من الكتابات الى الstyle الجديد وذلك حسب الاعدادات التي قمنا بضبطها ويمكن اختيار style sheet وادراجه الى الملف الحالي عن طريق استخدام الأمر attach external style sheet ثم الضغط على مفتاح browse واختيار الملف المطلوب الحاقه بالملف الحالي وهي طريقة اخرى لالحاق ال style sheet بالملف الحالي.



(شكل يبين مربع الحوار لإلحاق النموذج بالملف الحالى)

لاحظ أنه يمكنك إختيار sample style sheetsللدخول الى النماذج المبسطة المعدة بالبرنامج مثل الشكل التالى.



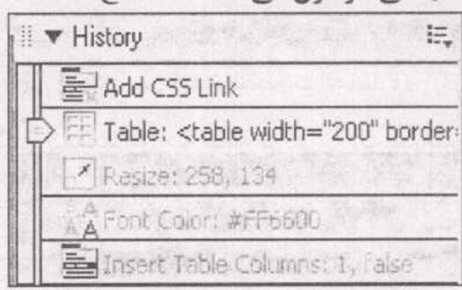
(مربع الحوار sample style sheets)

النافذة history :

تستخدم النافذة history لحفظ خطوات المستخدم منذ فتح الملف ويمكن الوصول الى هذه النافذة عن طريق اختيارwindow ثم اختيار history فيقوم البرنامج بفتح النافذة history في الجزء الموجود على يمين واجهة البرنامج ثم سنقوم بعمل بعض التغيرات مثلا تغيير موضع عنصر معين ولاحظ ان البرنامج يقوم بتدوين جميع الخطوات التى يوم المستخدم بعملها.

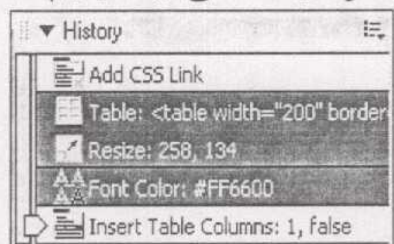
(شكل يبين النافذة history)

ولاحظ انه يمكن التراجع عن هذه الخطوات عن طريق الضغط على المؤشر والسحب للأعلى فيقوم البرنامج بالتراجع عن الخطوة السابقة ثم الخطوة الموجودة اعلى منها الى الوصول الى الحالة عند فتح الملف.

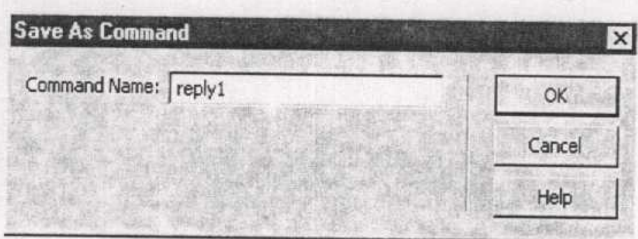


(شكل يبين التراجع عن بعض الخطوات)

ويمكن حفظ خطوة معينة عن طريق اختيارها ثم حفظها عن طريق save as command حيث يمكن حفظها على انها امر او عمل copyنسخة منها إلى clipboard او اختيار خطوة معينة مثلا على انها عملية يتم استدعاءها مرة ثانية .

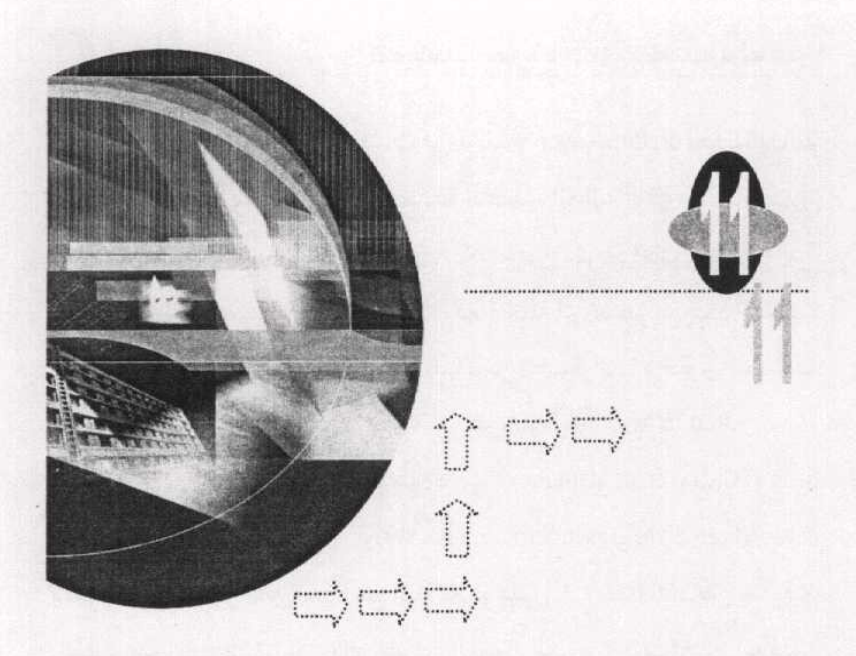


(شكل يبين إختيار بعض الخطوات وحفظها لإعادة تكرارها بطريقة تلقائية)



(شكل يبين حفظ الخطوات المختارة)

على سبيل المثال اذا قمنا بازاحة طبقةlayer الى اليمين قليلا ثم قمنا باختيار الطبقة الاخرى ثم عملsteps replay لهذا التاثير عن طريق استخدام مفتاح replay فيقوم البرنامج بازاحة الطبقة المختارة مثل الازحة التي تمت للطبقة السابقة وذلك عن طريق اختيار خطوة معينة ثم الضغط على مفتاح replay والحالة العامة ان النافذة history تستخدم لعمل تراجع عن الخطوات السابقة undo ولكن لابد ان يتم التراجع في صورة مرتبة .



11

المكتبات

library

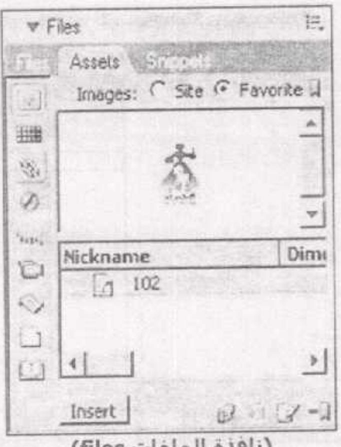
● تصميم صفحات الويب باستخدام ●

Dreamweaver

تستخدم المكتبة library او المكتبات في برنامج dreamweaver لحفظ العناصر الرسومية بداخلها واستخدامها في صفحة التصميم الحالية او اي صفحة تصميم اخرى ويمكن اظهار النافذة الخاصة بالمكتبة عن طريق اختيار assets من القائمة المنسدلة windowواختيار assets ثم اضافة اي عنصر موجود بالمشهد سواء صورة أوcolor أو فلاش أو غيرها من الخيارات الأخرى المتاحة والموجودة ملف التصميم الى هذه المكتبة عن طريق add to favorite.

ويمكن اختيار احد الخيارات الموجودة سواء image او color او URL او flash او غيرها من الخيارات الاخرى script movie,shockwave, او template اوlibrary لاستعراض العناصر الموجودة في الموقع او على الfolder الخاص بالموقع والمعد علىlocal hard disk او القرص الصلب الخاص بالمستخدم المصمم للموقع مثلا في حالى اختيار image تظهر الصور الموجودة في الفولدر المجهز للموقع سواء تم استخدام هذا الصور في هذا الملف اولا حيث يمكن استخدام هذه الصور او ادرجها من النافذة الى صفحة التصميم وكذلك الحال بالنسبة colors او flash او غيرها من الخيارات الاخرى ويوفر البرنامج عمل معاينة للملفات flash و shockwaveو movie وهكذا يمكن الوصول الى جميع العناصر الموجودة في الدليل الخاص بالموقع عن طرق النافذة assets.



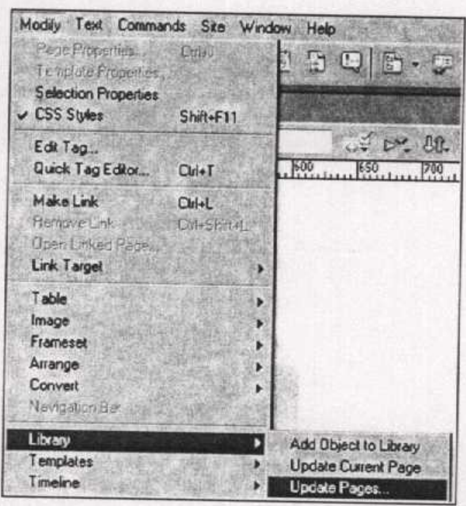


(نافذة الملفات files)

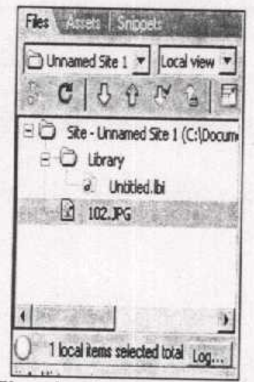
ويمكن ايضا ادراج العناصر الرسومية من assets الى صفحة التصميم عن طريق insertويمكن حذف اي عنصر من هذه المكتبة عن طريق استخدام الامر remove او تعديله باستخدام الامر edit او انشاء عنصر مكتبة جديد باستخدم new item ويمكن عمل تعديل لجميع العناصر الموجودة في صفحة واحدة او كل الصفحات التي تستخدم عناصر المكتبة وذلك عن طريق استخدام الامر modify ثم اختيار library ثم اختيار update pages لتعديل الصفحة الحالية اي محتويات الصفحة الحالية الموجودة في المكتبة والتي تم تعديلها او اختيار update pages .







ويمكن عن طريق الجزء files معرفة الملفات الموجودة على الموقع سواء على local drive أو على السيرفر ويمكن تبادل الملفات بين الموقع المحلى والموقع على السيرفر أى أنه يعمل على انه ftp لتبادل الملفات أو عمل تجديد update فى حالة وجود connection .



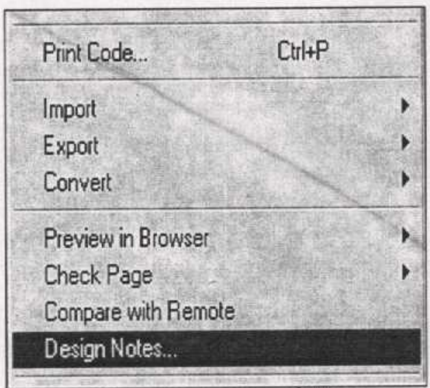
(شكل يبين مربع الحوار files)





الملحوظات :notes

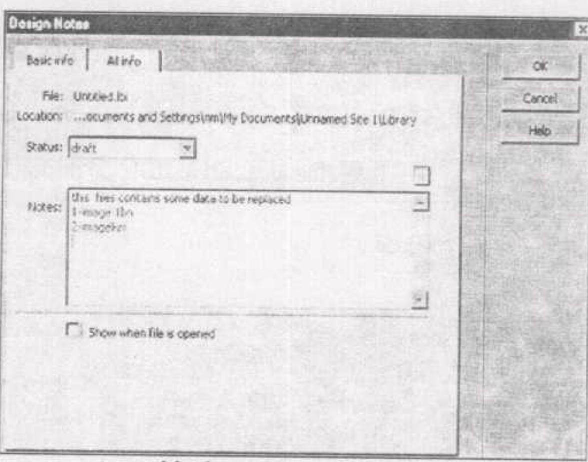
يمكن عمل ملحوظة او note معينة مع ملف HTML وذلك عن طريق استخدام الامر design note من القائمة المنسدلة file .



(الأمر design notes)

ثم كتابة الملحوظة المطلوبة فيقوم البرنامج بحفظ هذه الملحوظة مع الملف وعندما يقوم المستخدم بنقل هذا الملف من موضع الى آخر يقوم البرنامج بنقل ملف الملحوظة معه بالرغم من أنه ملف خارجي ويمكن تحديد الحالة الخاص بالملحوظة هل هو draft اوغيرها من الخيارات الأخرى وعند حفظ الملف يقوم البرنامج بحفظها مع الملف حيث يمكن استدعائها في وقت لاحق لتذكرة المستخدم او مجموعة المستخدمين الذين يعملون بفريق العمل بملحوظة معينة حول هذه الصفحة .





(مربع الحوار design notes)

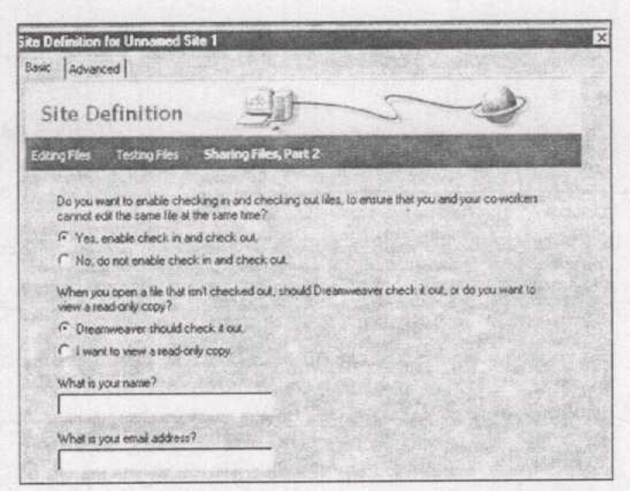
check in- check out

يستخدم الامر check in وcheck out كما ذكرنا سابقا لبيان دلالة الملف هل يقوم احد المستخدمين بتعديله في الوقت الحالي ام لا ولعمل ذلك ساقوم بفتح النافذةmanage sitesثم اختيار edit ثم من مربع الحوار site definition يمكن ضبط خيارات check in-check out.

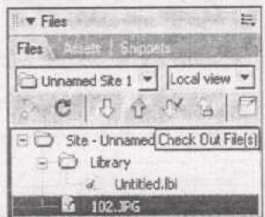


(مربع الحوار manage sites)





أو عن طريق النافذة files فتظهر في الجزء الأيمن ويظهر بها الملف الموجود في صفحة التصميم حيث يمكن عمل check in او check out .



(النافذة files والخيار check in-out)

لاحظ ان المقصود بcheck in ان احد المستخدمين يقوم بتعديل هذا الملف ولذا يقوم البرنامج بعمل check in اي يقوم بعمل تأكيد أن هذا الملف غير مفتوح بواسطة شخصين في نفس الوقت لهذا الملف وعند انهاءعملية التعديل يمكن اجراء التعديل من شخص آخر وتظهر بجواره علامة check out file . ويمكن فتح الملف في صورة read only من مستخدم آخر عند قيام احد

المستخدمين بتعديل هذا الملف .

الإطارات frames :

الframes اي الاطارات تستخدم لتقسيم نافذة المتصفح الى اكثر من جزء حيث يظهر ملف html في كل جزء مثلا في الوضع الموجود في الشكل التالى هذا الجزءعبارة عن frames والجزء الايسر عبارة عنframesوهذا الجزء يعرض ملف html والجزء الاخر يعرض ملف html آخر .

حيث يمكن عمل روابط بين هذه الاجزاء بعضها وبعض مثلا فقد قمت بوضع في الجزء الايسر بعض عناصر الhyper linkوعند الضغط على احد هذه العناصر يقوم البرنامج بعرض صفحة html اخرى في الجزء الرئيسي او الجزء الايمن وميزة استخدام الframes هي بقاء الجزء الايسر كما هو وحدوث تغيير فقط في جزءمعين او في اطار معين وهكذا لايقوم البرنامج بتحميل الجزء الخاص بال link ولاسيما اذا كان هذا الجزء عبارة عن ملفات صور بدلا من كتابات .



(شكل يبين إستخدام الإطارات)

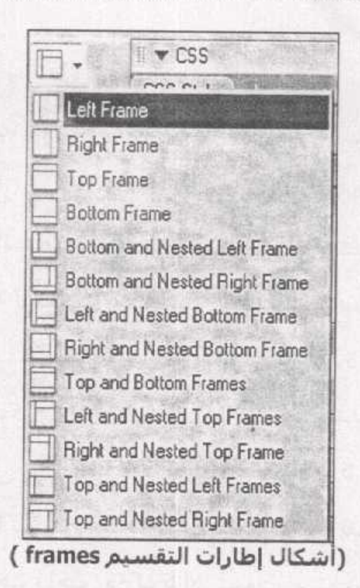


عيوب frames :

تظهر هذه العيوب عند ازدحام النافذة بالاطارات حيث ان بعض المصممين يقومون بوضع الاطارات او الframs بصورة مبالغ فيها مما يؤدي الى جعل الموقع غير واضح الملامح والاتجاهات ولكن ال frames محببه لمعظم المستخدمين ومحببة لمعظم المصممين لأنها تكون طريق سريعة لتحديد الاتجاهات اذا استخدمت بطريقة بسيطة وسنتعلم في هذه التمارين كيفية انشاء الframes داخل برنامج dreamweaverوكذلك كيفيه تعديلها وكيف في المثال السابق تحدثنا عن الframesووظائف الframes وذكرنا انها تستخدم لتقسيم صفحة المتصفح الى اكثر من جزء حيث يمكن وضع بعض الlinks في جزء واظهار البيانات في جزء آخر وذكرنا ان عيوب استخدام الframes بكثرة تؤدي الى عدم ظهور ملامح الصفحة او عدم ظهور الاتجاهات بالصفحةمما قد يؤدى إلى تضليل المستخدم.

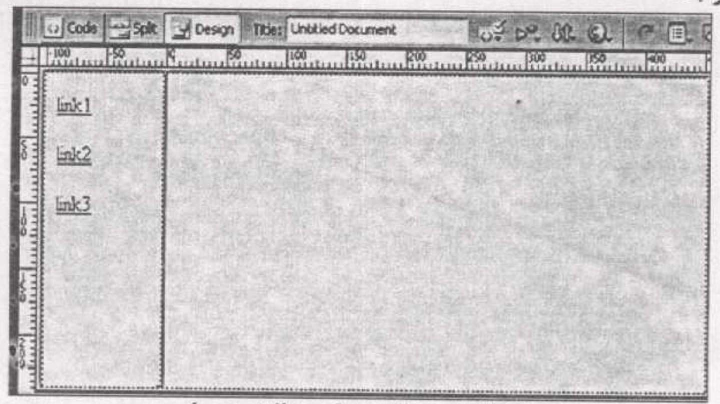
ويمكن ادراج الframes الى الرسم كما في الشكل التالى عن طريق الشريط layout وإختيار شكل التقسيم المطلوب أو من مربع القائمة المنسدلة insert أو modify .





(أشكال إطارات التقسيم **frames**)

لاحظ معي هذا الملف مكون من اكثر من إطار مثلا اطار رئيسي وإطار آخر به الروابط .

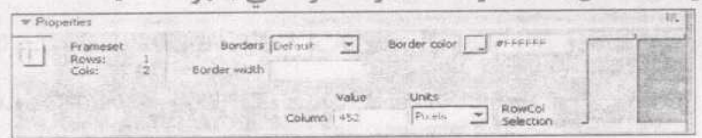


(شكل يبين الصفحة بعد التقسيم)



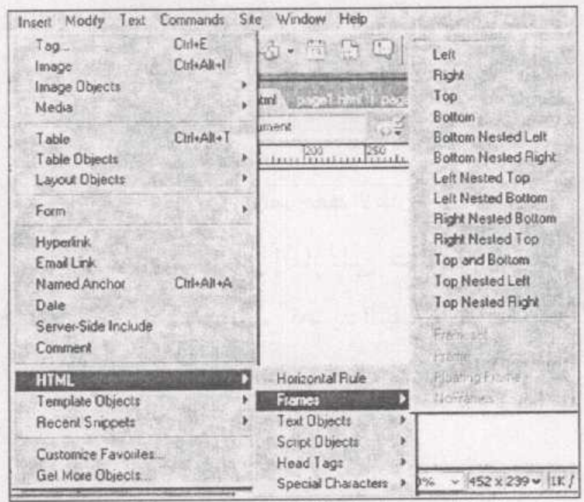


ولاحظ ظهور اسم كل اطار عند اختياره عند اختيار فى نافذة الخصائص الاطار الايمن يظهر اسمه أسفل المستند فى الجزء properties وعند اختيار الاطار اليسر يظهر اسمه اسفل المستند وعند اختيار الاطار الكلي يظهر اسمه ايضا .

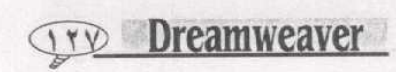


(شكل يبين خصائص الصفحة المكونة للإطارات frameset)

ولاحظ ان الاطار الكلي هو الموجود به البيانات التي تجمع تفصيل الاطارات الاطار الايسر والاطار الايمن وهكذا ويمكن ادراج الاطارات عن طريق استخدام الامر insert ثم html ثم frames واختيار تقسيمة ال frames المطلوبه.

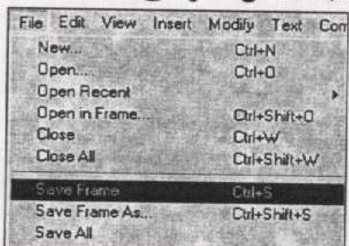


(شكل يبين إدراج الإطارات وتقسيم النافذة)



فيقوم البرنامج بتقسيم الصفحة الواحدة إلى مجموعة صفحات حسب الإختيار ..
ويقوم البرنامج بتسمية الشكل الإجمالى frameset ولاحظ ان المقصود بال frameset هو الملف الموجود بداخله التفاصيل الخاصة بالاطارات او ال frames كلها ويتم حفظ الملفات أو الإطارات framess في صورة مفردة ويمكن تحديد الحدود borders بين الإطارات وتحديد السمك الخاص بها.

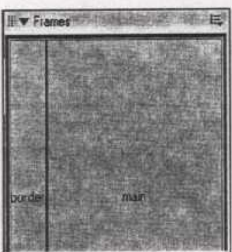
مثلا في هذا المثال اذا قمت بعمل الحفظ يقوم البرنامج بحفظ الملف الايسر html والملف الايمن html والملف العام وهو ال frameset في صورة html وذلك عن طريق القائمة file save frameset او save all او save frame as حيث يقوم البرنامج باظهار النافذة بحفظ كل اطار على حده .



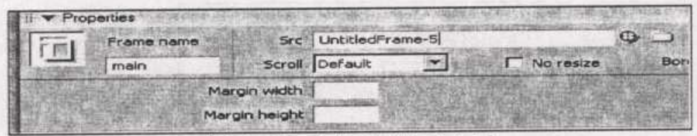
(شكل يبين أوامر حفظ الإطارات)

لاحظ أنه يمكن إختيار وتسمية كل إطار على حده عن طريق إختيارة من النافذة frames ثم من جزء الخصائص تحديد البيانات الخاصة بهذا الإطار.



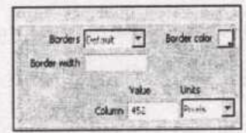


(شكل يبين نافذة الإطارات frames)



(خيارات الإطار الواحد المختار)

سأعود مرة ثانية الى خيارات الاطارات حيث يمكن عن طريق هذه الخيارات اظهارborder اي حدود عند اختيار none لا تظهر حدود للاطارات وعند اختيار yes تظهر بين الاطارات بعضها وبعض ويمكن تحديد سمك هذه الاطارات عن طريق اختيارborder width ولاحظ انه يمكن التحكم في مساحة كل اطار عن طريق عملية السحب drag ولاحظ اختلاف القيمة value.

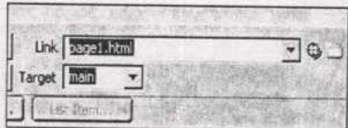


ولاحظ ظهور الوحدات المستخدمة بجوار القيمة ويمكن اضافة بعض الروابط الى هذه الاطارات لبيان كيفية استخدامها. بعد ذلك سنتحدث بصورة اوضح عن كيفية عمل الframe في هذا المثال وهو مثال بسيط ساقوم بوضع الlinks في الجزء الايسر لاظهار الصفحة المتعلقة بها بالجزء الايمن كما ذكرنا فإن ال



frames هي طريقة لعرض اكثر من ملف html في صفحة او نافذة واحدة للمستخدم .

اولا سأقوم بعمل بعض الlinks عن طريق اختيار hyper links ثم اختيارlink . ثم اختيار ال link واختيار مكان عرضه سنختار main frame لعرضه في الاطار الرئيسي وهو الاطار الايمن .



لاحظ انه في حالة اختيارأى رابطة link يقوم البرنامج بعرض الlinkو الصفحة المتعلقة بال link في نافذة explorer جديدة سنختار main frame ايضا لعرضها فى الإطار الأيمن ثم بالضغط على مفتاح ok ثم سنقوم بإضافة بعض الكتابات في النافذة الرئيسية .

لاحظ أن البيانات المتعلقة بالlinks او الروابط ممكن ان تكون راوبط محلية او روابط مطلقة كا ذكرنا فى صفحات سابقة . ثم ساقوم بعمل معاينة عن طريق الضغط على مفتاحf12 فيقوم البرنامج باظهار رسالة يتطلب من المستخدم حفظ الملف فنضغط على مفتاحcancel ثم سنقوم بعمل حفظ ويمكن حفظ كل frame على حده عن طريق اختيار save frame ثم اختيار frame اخر ثم حفظه ويمكن اختيار حفظ جميع الإطارات framesعن طريق save all فيقوم البرنامج باختيار اطار اطار ولاحظ ان الاطار المختار يقوم البرنامج بتحديده ويسأل البرنامج عن الframeset ثم سيقوم البرنامج باختيار الاطار الآخر وهكذا

ولاحظ أن البرنامج يقوم باختيار كل اطار قبل حفظه حتى يعلم المستخدم



الاسم المرتبط بكل اطار اي ان البرنامج قام بعمل ثلاث ملفات htmlملف متعلق بالإطارframe الأيسر وملف متعلق بframe الأيمن أو الأوسط وملف متعلق بالframesetالذي يجمع بيانات هذه الاطارات او الفريم جميعا ثم سأقوم بعمل معاينة F١٢ بعد عملية الحفظ السابقة لاحظ معي عند الضغط على link معاينة تظهر الصفحة المطلوبة في الجزء الأمين و ظهور الborder المحددة ويمكن الرجوع مرة ثانية واختيار الframe جميعا ثم اختيار no لاخفاء ال .border

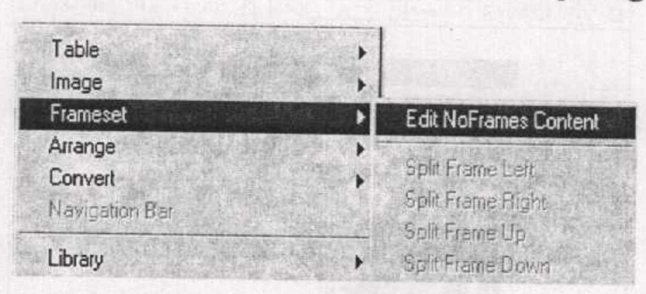


(شكل يبين معاينة الصفحة)

يسأل البرنامج عن حفظ قبل معاين سنختار save all ثم سنقوم بالضغط على مفتاح F 12 ولاحظ معي اختفاء الفريم او الحدود المتعلقة باframe طريقة سهلة وبسيطة لعرض اكثر من صفحة في صفحة واحدة للمتصفح ولكن تذكر عدم استخدام الكثير من الframe لان البرنامج يقوم بادارج بانشاء اكثر من frame وانه يمكن انشاءframe داخل frame عن طريق اختيار احد هذه الفريم ثم

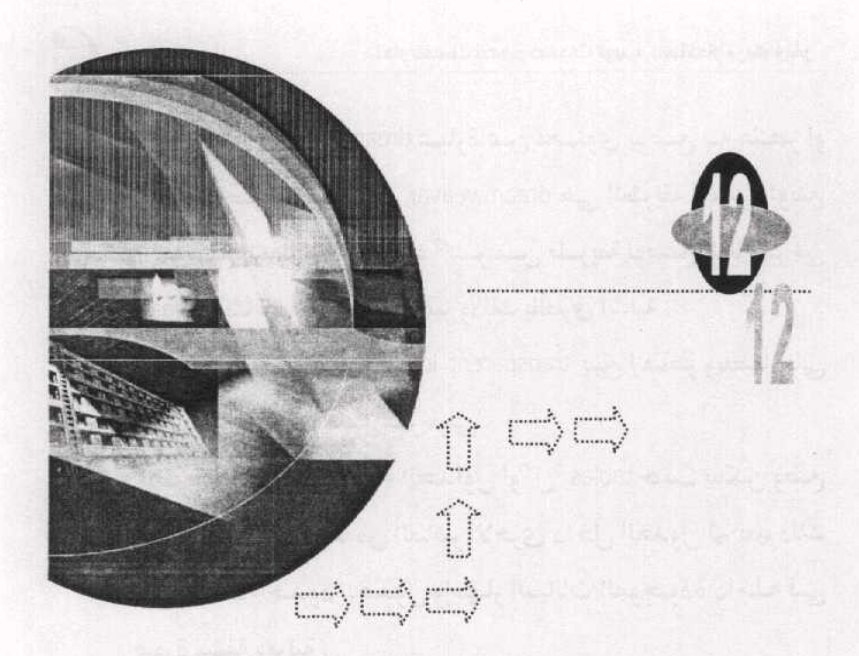


انشاءframeآخر فيقوم البرنامج بعمل frame داخل frame حيث يمكن عمل ذلك بصورة لا نهائية ولكن ذلك قد يؤدي الى تزاحم المشهد وعدم وضوح الاتجاه بالنسبة للمستخدم ولاحظ ان بعض المتصفحات القديمة لا تدعم استخدام الframe ويمكن التغلب هذه المشكلة عن طريق اختيار الامر الموجود في القائمة modify وهو edit noframes content حيث يقوم البرنامج بفتح صفحة جديدة يمكن تصميمها من البداية لاظهارها في حالة عدم دعم المتصفح للاطارات .




(شكل يبين الأمر edit no frames content)

ولكن هذه طريقة عقيمة حيث يقوم المستخدم بتصميم صفحة جديدة من البداية لاظهارها في حالة عدم وجود frame والحقيقة ان معظم المتصفحات الحالية تدعم الframe .



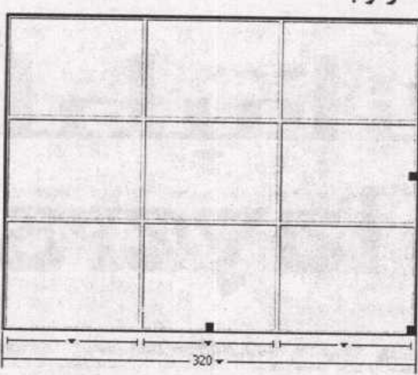
12

الطبقات
layers

الطبقات في برنامج dreamweaver عبارة عن محتوي يوضع به عنصر او مجموعة من العناصر والطبقات في dreamweaver هي الطريقة المثلي لوضع العناصر الموضع المطلوب وهناك أكثر من طريقة لوضع العناصر في dreamweaver لانشاء صفحة تصميم مميز وذلك بالطرق التالية :

١- عن طريق وضع صورة transparent image بين العناصر وبعضها حتى تقوم بعمل حاجز او فاصل غير مرئي .

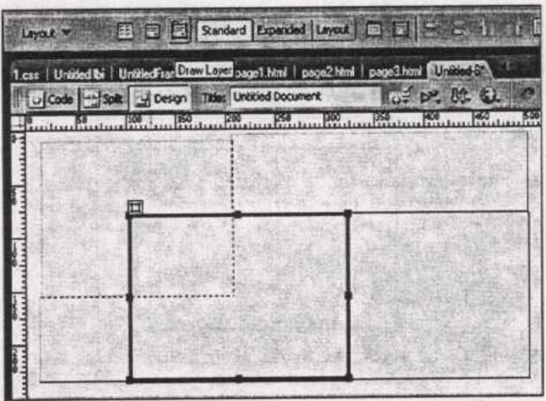
٢- الطريقة الثانية هي إنشاء الجداول او ال tables حيث يمكن وضع الصور او text او غيرها من العناصر الاخرى داخل الجدول ثم بعد ذلك نقوم بإخفاء حدود الجدول وإظهار البيانات الموجودة داخله في صورة منسقة ومرتبة .




(شكل يبين الجداول فى دريم ويفر)

٣- الطريقة الثالثة هي استخدام الطبقات وهي الطريقة المثلى وذلك لأن الطبقات layers يمكن اظهارها او اخفاؤها وكذلك يمكن التحكم في رؤية

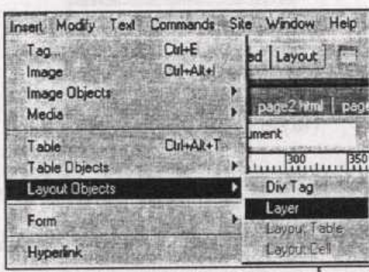
العناصر فوق بعضها البعض ويمكن ايضا التحكم في حركة الطبقات للحصول على dynamic html .



(شكل يبين حرية التصميم بإستخدام الطبقات فى النظام standard mode)

وسنتحدث في الصفحات التالية عن كيفية انشاء الطبقات داخل dreamweaver وخصائص الطبقات وكذلك عن النافذة timeline .

اولا لانشاء الطبقات داخل برنامج dreamweaver فذلك عن طريق استخدام القائمة المنسدلة insert ثم اختيار layer فيقوم البرنامج بإدارج layer الى المشهد.

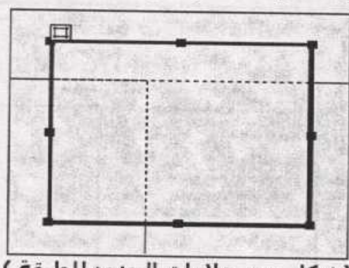


(شكل يبين أوامر إنشاء الطبقات من القائمة insert)

ويمكن إنشاء الطبقات عن طريق الشريط layout كما بالشكل التالى فى النظام standard mode .

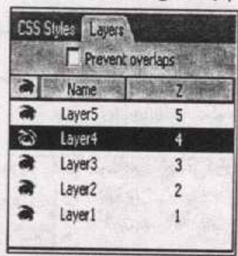


(شكل يبين الشريط layout والنظام standard mode)



(شكل يبين علامات الحدود للطبقة)

ويمكن تشكيل حجم الlayer عن طريق علامات الحدود الموجودة في اطراف واواساط الlayer ويمكن اظهار النافذة الخاصة بالlayer او الlayer window عن طريق إختيار window ثم إختيار layers.



(شكل يوضح النافذة layers)

ويمكن عن طريق النافذة layers التحكم فى ظهور وإخفاء الطبقات عن طريق رمز العين المجاور للطبقة .

ويمكن انشاء layer اخرى عن طريق draw layer فيقوم البرنامج بادراج layer اخرى وكما يبدو فى الشكل السابق لقد قمت بإدراج أكثر من طبقة ولاحظ أنه عند إختيار الطبقة يمكن إزاحتها عن طريق الأسهم من لوحة المفاتيح .

الخطوة التالية هىادراج عناصر رسومية أو كتابات أو أى محتوى داخل كل طبقة من هذه الطبقات نقوم بالوقوف داخل الطبقة ثم نستخدم الأمر insert imageلإدراج صورة داخل الطبقة ثم سنقوم بضبط الطبقة لتناسب حجم الصورة وهكذا نقوم بتكرار العمل في الطبقة الثانية والثالثة وهكذا حسب المحتوى المطلوب.

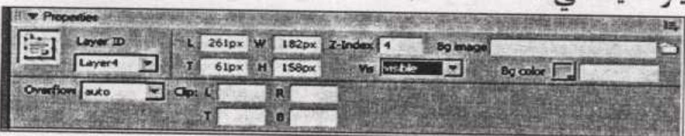


(شكل يبين عناصر الطبقات داخل البرنامج أثناء التصميم)

(شكل يبين عناصر الطبقات والتصميم عند معاينتها فى المتصفح)

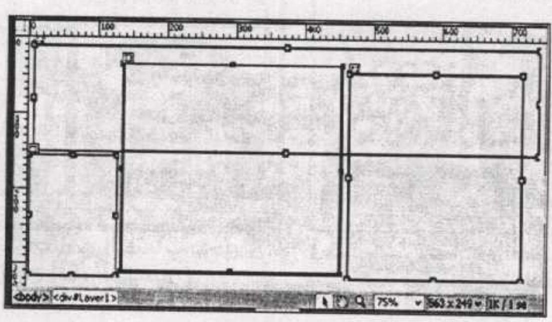
لاحظ أنه يمكن ادراج الطبقات وكذلك المحتويات او العناصر الموجودة داخل الطبقة في اي موضع وهي ميزة غير موجودة في اي عنصر آخر غير الطبقات اي ان الطبقات الlayers هي الطريقة الأمثل لوضع العناصر الرسومية أو العناصر بصورة عامة في اي موضع في صفحة التصميم ثم سنقوم بتغيير اسماء

الlayers في النافذة layer ولاحظ انه عند اختيار الlayer يقوم البرنامج باختيارها ايضا في النافذةproperties .



(شكل يبين خيارات الطبقات)

ولاحظ أن القيمة Z تعبر عن قدرة الlayer على الظهور فوق الlayer الأخرى مثلا اذا قامت layer بالوقوف فوقlayer اخرى لها رقم Z يساوي واحد سنقوم بوضعها فوق الlayer nextوهي الطبقة الثانية حيث لها رقم Z يساوي ٢ وعند عرض هذا المستند في برنامج internet explorer ستظهر الlayer ذات الرقم الأعلى .



(شكل يبين تقاطع الطبقات مع بعضها البعض)

وهكذا يمكن التحكم في اي العناصر ستظهر فوق و يمكن التحكم في كيفية ظهور الطبقات والعناصر الموجودة داخل الطبقات فوق بعضها البعض ويمكن منع ظهور العناصر فوق بعضها عن طريق تشغيل الخيار prevent overlap حيث



يمنع البرنامج وجود عنصر فوق عنصر اخر.

(الخيار prevent overlapping)

ولا يمكن وضع طبقة فوق اخرى عند تشغيل الخيار prevent overlaps ويمكن التحكم في اظهار هذه ال layer او اخفاؤها عن طريق تشغيل خيارات ال layer الخاصة بالرؤية وهو الرمز الخاص بالعين سنقوم بالضغط بالمؤشر فيقوم البرنامج باظهار الطبقة عند وجود هذه الأيقونة وعند ظهور الايقونة الاخرى الخاص بحالة الإغلاق يقوم البرنامج باخفاء الطبقة بينما في الوضع الافتراضي يقوم البرنامج بترك الطبقة وهكذا الحال بالنسبة لباقي الطبقات .

ولاحظ انه يمكن انشاء طبقة تابعة داخل الطبقة الأصلية وتسمى علاقة parent & child عن طريق انشاء طبقة ثم انشاء طبقة اخرى داخلية داخل هذه الطبقة فتسمى nested layers الداخلية هي الطبقة التابعة او ال child لاحظ العلاقة الموجودة بين الطبقتين وتستخدم هذه الطريقة في حالة الرغبة في ازاحة مجموعة من العناصر مرة واحدة عند تحريك الطبقة الأصلية او الطبقة الأم parent تتحرك باقي الطبقات تبعا لذلك .

بالاضافة للخصائص السابقة التي ذكرناها يمكن الوصول الى المزيد من الاوامر الخاصة بالطبقات عن طريق اختيار احد الطبقات ثم اختيار properties فتظهر الخصائص المتعلقة بهذه الطبقة حيث يمكن تحديد معامل Z index لهذه الطبقة

عن طريق هذا المقدار لاحظ معي ان البرنامج يقوم بكتابة هذه القيمة بصورة تلقائية في النافذة layer ويمكن تغييرها حسب الحاجة لاحظ أنه عند وجود طبقة فوق الأخرى ستظهر محتويات الطبقة ذات رقم Z الأكبر الخاصة بالطبقة.

ويمكن تغيير ال backgrond الخاصة بال layer سواء image او color عن طريق الخيارات في الجزء properties .

فعند تغيير لون الخلفية background color الى لون آخر وستلاحظ ظهور لون الخلفية الخاص بهذه الطبقة حيث يمكن ان تكون هذه الطبقة عبارة عن رسوم وكتابات وغيرها من التصميمات الأخرى ولاحظ أنه عند اختيار العناصر الرسومية الموجودة داخل هذه الطبقة تظهر الخيارات المتعلقة بها بينما عند اختيار الطبقة نفسها عند طريق handle تظهر خيارات هذه الطبقة ويمكن اختيار صورة لل background بدلا من اللون عن طريق background image واختيار الصورة المطلوبة .

بينما يمكن تحديد العرض width والإرتفاع height الخاص بالطبقة عن طريق المؤشر من النافذة بطريقة مباشرة عن طريق هذه القيم . ويمكن تغيير النوع tag سواء div او span حسب الحاجة ويتوقف ذلك حسب المتصفح المستخدم بينما خيارات overflow يمكن عن طريق هذه الخيارات اظهار العناصر الموجودة في ال layer اذا كانت هذه العناصر اكبر من حجم ال layer فعند اختيار visible تظهر هذه العناصر وعند اختيار hidden لا تظهر هذه العناصر وفي حالة اختيار scroll يظهر scroll bar لاظهار هذه العناصر .

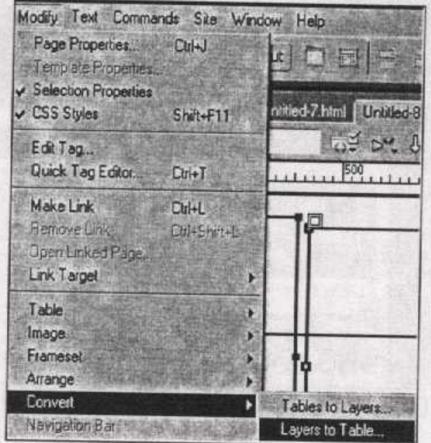


(شكل يبين الموقع بإستخدام تقنية الطبقات)

فيقوم البرنامج بوضع scroll للطبقة سنقوم بتغيير الأبعاد مرة ثانية ويمكن التحكم في الجزء المقطوع من الصورة او العنصر الموجود في layer عن طريق الجزء clipلتحديد الأبعاد المطلوبة للقص عن طريق هذه الخيارات ويمكن تحديد خياراتvisibility الموجودة في القائمة layer والموجودة ايضا في الجزء properties عن طريق خيارات visibility سواء default او inherit وفي حالة inherit فإنها تتبع ال parent layer او الlayer الأصلية وذلك في حالة وجود layer تابعة لlayer وفي حالة visible تصبح الlayer مرئية وفي حالة hidden تصبح الlayer مختفية وذلك الوضع الافتراضي .

لاحظ أنه يمكنك تحويل الطبقات إلى جداول tables عن طريق الأمر convert to tables من القائمة المنسدلة modify فيظهر مربع الحوار الخاص بعملية التحويل المطلوبه حيث يمكن التحكم فى دقة التحويل وبعض الخيارات

الخاصة بالتداخل بين الطبقات .



(شكل يبين الأمر convert layers to tables)

Convert Layers to Table

Table layout: Most accurate
Smallest: collapse empty cells
Less than: 4 Pixels wide
Use transparent GIFs
Center on page
Layout tools: Prevent layer overlaps
Show layers panel
Show grid
Snap to grid
OK
Cancel
Help

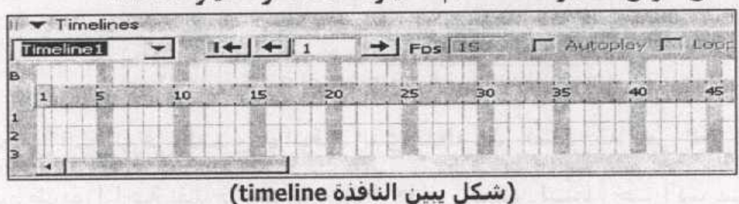
(شكل يبين الأمر convert to tables)

لاحظ أن الكود الذى يقوم البرنامج بكتابتة لعناصر الطبقات أبسط بكثير من الكود الخاص بالجداول وذلك يفيد عند الرغبة فى عمل تعديل بعد ذلك على

الكود من البرنامج أو خارجة حيث أن البرنامج يعتبر كل طبقة عبارة عن ملف html مستقل يمكن التحكم فية ووضعة فى أى مكان .

استخدام timeline:

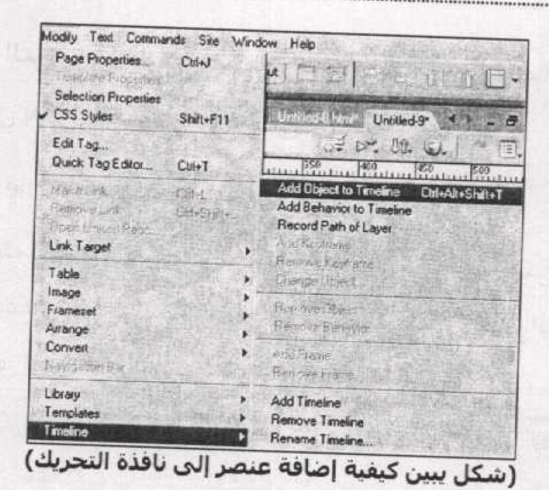
وهي الطريقة المستخدمة لعمل الحركة dynamic html حيث يمكن عن طريق الtimeline عمل تحريك للطبقات ومحتوي الطبقات ويمكن إظهار النافذة time lineعن طريق اختيار window ثم اختيار timeline او اختيار Alt+F9 .



(شكل يبين النافذة timeline)

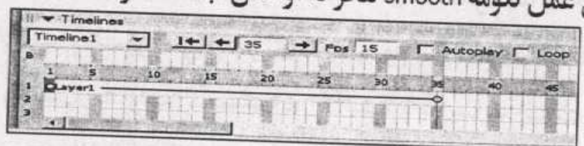
وتظهر النافذة timelineاسفل الproperties حيث يظهر بها تدريج افقي هو عبارة عن اطارات الحركة او الكادرات ولاحظ ان المقصود هنا بالاطارات هو عدد الكادرات او الصور التي تظهر أى التى يقوم البرنامج بعرضها في الثانية الواحدة وليست إطارات التصميم frmes المشروحة سابقا حيث ان هذه الكادرات او عدد الاطارات المعروضه في الثانية تحدد سرعة العرض .

ويمكن ادراج العناصر الموجودة بالمشهد مثل الطبقات الى النافذة ال timelineعن طريق اختيار الطبقة ثم اختيار الأمر modify واختيار timeline ثم اختيار add object to time line فيقوم البرنامج بإدارج العنصر الى timeline.



(شكل يبين كيفية إضافة عنصر إلى نافذة التحريك)

ويمكن التحكم في المدى أو الوقت الذي يشغله هذا العنصر عند عمل الحركة عن طريق ازاحة مفتاح الحركة keyframe إلى اليمين ليشغل حيز اكبر من الاطارات او الكادرات ولاحظ ان زيادة عدد الاطارات التي يشغلها العنصر تؤدي الى عمل نعومة smooth للحركة او عمل ابطاء للحركة.



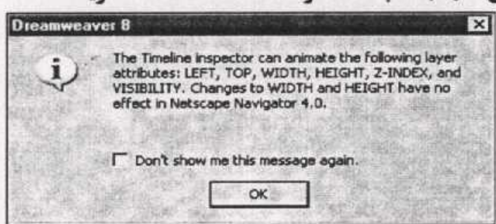
ويمكن ايضا التحكم في سرعة الحركة عن طريق المقدار frame per second حيث يحدد هذا المقدار عدد الإطارات او الframes التي يقوم البرنامج بعرضها في الثانية الواحدة وزيادة عدد هذا المقدار يؤدي إلى عرض عدد أكبر من اطارات في الثانية الواحدة وتقليل المقدار يؤدي إلى جعل الحركة smooth اكثر .



وتشغيل الخيار autoplay يقوم بإظهار الحركة عند بداية تشغيل الexplorer او المتصفح بينما الخيار loop يجعل البرنامج يقوم بإعادة الحركة .

نقوم بإضافة العناصر الى نافذة timelines عن طريق اختيار هذه العناصر ثم اختيار القائمة المنسدلةmodify ثمtimeline ثم add object to timelineثم ضبط المدى الخاص بها .

ولاحظ أنه عند إضافة العنصر يقوم البرنامج بتعريف المستخم بالمتغيرات التى يستطيع التعامل معها بالنسبة للعنصر المضاف لنافذة التحريك.



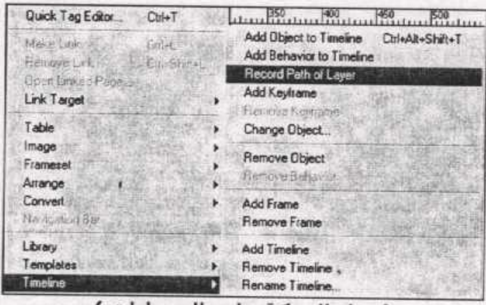
ثم اختيار العنصر وعمل إزاحة له وذلك عن طريق الوقوف على الإطار الأخير أو الكادر الأخير واختيار هذا العنصر ثم تحريكه إما بالمؤشر أو عن طريق الأسهم ثم سنقوم بتكرار العملية بالنسبة للعناصر الأخرى وبعد ضبط العناصر في الموضع المطلوب نقوم بإغلاق النافذة timelinesولكن بعد تشغيل الخيار autoplay وذلك حتى يقوم البرنامج بعمل animation عند فتح النافذة internet explorer بصورة تلقائية لاحظ أنه يمكنك عمل معاينة للحركة عن طريق العودة للإطار الأول ثم الضغط المستمر على السهم او يمكن عرض في الاتجاه الاخر عن طريق الضغط المستمر على السهم الأخر .

بعد ذلك نقوم بالضغط على مفتاح F ١٢ لعمل معاينة للحركة ولاحظ ان سرعة



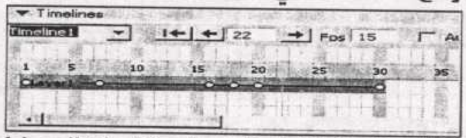
الحركة تتوقف على عدد الاطارات التي تشغلها او التي يشغلها العنصر الواحد مثلا عند تصغير عدد الاطارات نلاحظ سرعة الحركة وعند تشغيل الخيارloop يقوم البرنامج بإعادة العملية اكثر من مرة بطريقة مستمرة ولكن في هذه الحالة غالبا ما يكون استخدام loopغير مرغوب .

وهناك طريقة أخرى من طرق إعداد الحركة تسمى record path وطريقة إستخدامها عن طريق إختيار طبقة معينه واختيار الأمر modify timeline ثم اختيار record path of layer .



(عمل الحركة على المسارات)

سواء كانت الطبقة مضافة الى النافذة timeline أو لا فيقوم البرنامج بمراقبة حركة العنصر ويمكن إمساك العنصر بالمؤشر ثم تحريكه ونلاحظ ظهور خط متقطع أثناء عملية الحركة . حيث يقوم البرنامج برسم خط يعبر عن مسار العنصر ويقوم البرنامج بوضع هذا الخط في صورة إطارات تظهر كما بالشكل .



(مفاتيح الحركة الناتجة عن الحركة علىالمسار)



و لاحظ ان العنصر يتحرك على المسار الذي قمنا بإنشاؤه .وطريقة إنشاء المسار كما ذكرنا هو اختيار العنصر ثم اختيار الأمر modify timeline record path of layer .

ورغم ان هذا العنصر لم يكن موجود في ال timelineإلا ان البرنامج قام بعمل حركة له ثم إضافته الى timelineبالمفاتيح وقام البرنامج بإضافة اكثر من مفتاح وذلك لأن الحركة حركة منحني .

لاحظ عندما نقوم باختيار الkey frame يقوم البرنامج بالوقوف عنده حيث يمكن اختيار key frame معين واختيار العنصر وتحريك العنصر عند هذا الاطار .

ولاحظ انه يمكن زيادة key frame أو حذف key frame عن طريق الخيارات الموجودة في الtimelineسواء remove keyframe او add keyframe او غيرها من الخيارات الأخرى . ويمكن اضافة اكثر من timeline الى المشهد عن طريق الامر add timeline فيقوم البرنامج بعرض الtime الموجودة في هذا الجزء . حيث يمكن عمل اكثر من حركةاو أكثر animation في المشهد الواحد .

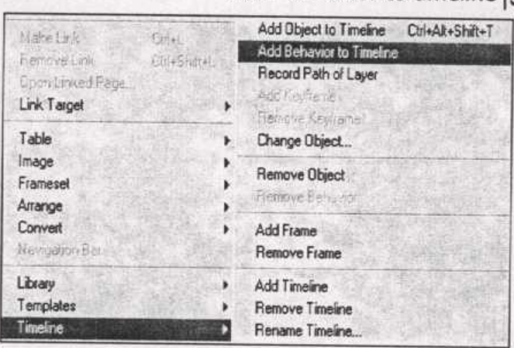


كيفية استخدام الbehaviors:

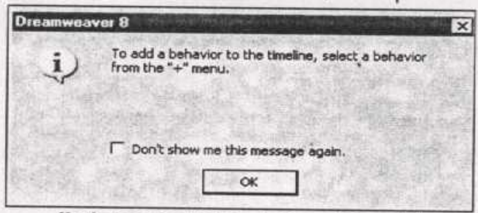
Behaviours أو عناصر التحكم مع النافذة timeline حيث يمكن عن طريق النافذة timeline وعن طريق الجزء ال behaviors للتحكم في سير timeline .

ولبيان ذلك نقوم بعمل تأثير بسيط من تأثيرات ال behaviors وهي عناصر التحكم وذلك مثلا عند وصول العنصر الى الكادر ٢٥ سنقوم بإخفاء العنصر وهى الطبقة عند وصولها الى الإطار ٢٥ . ولعمل ذلك عند الاطار ٢٥ سنقوم بإضافة

behavior جديد عن طريق الضغط على مفتاح المؤشر الأيمن أو اختيار modify ثم timeline ثم add behavior to timeline .



فيقوم البرنامج بإضافة behavior إلى timeline وفتح النافذه behavior وتظهر تلميحة تعرف المستخدم كيفية إضافة behavior .



(تلميحة لتعريف إستخدام behaviors)

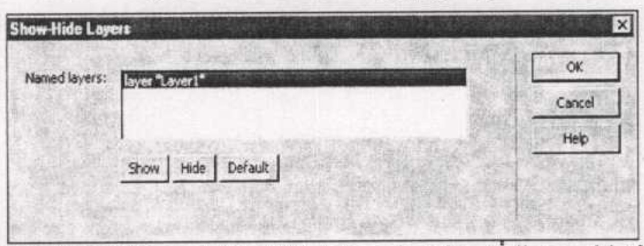
ثم سنقوم باختيارbehavior معين وليكن show hide layersثم اختيار ال layer ثم اختيار hide ويقوم البرنامج كتابة 25 key frame أي عند الإطار ٢٥ من ال timelineسيقوم البرنامج بإخفاء ال layer المختارة بعد ذلك سنقوم بعمل معاينة للمشهد لرؤية التأثير ولاحظ معي ما سيحدث عند وصول العناصر الى الإطار المحدد ستختفي الطبقة وهناك تأثيرات كثيرة يمكن عملها مع ال behaviors



ومع ال timelineوغيرها من العناصر الرسومية .

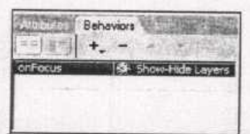


(شكل يبين ال behaviors المتاحة)



(شكل يبين التأثيروظهور اسم الطبقة المختارة من نافذة timeline)

ويمكن حذف ال behavior عن طريق اختياره ثم اختيار modify ثم timeline ثم remove behavior فتعود الأمور الى طبيعتها مرة ثانية .



(شكل يبين النافذة behavior وظهور التأثير السابق بها)

تابع النافذة behaviors:

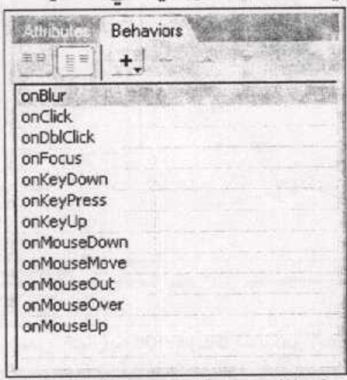
وهي كما ذكرنا النافذة الخاصة بعناصر التحكم والتأثير على العناصر مثلا يمكن عن طريق هذه النافذة تغيير شكل الصورة التي تظهر في المشهد عند وقوف المؤشر فوقها ثم استعادة الوضع الأصلي عند الابتعاد بالمؤشر او يمكن ربطها ب linkاخرى او عرض timeline عند الضغط المزدوج على المؤشر او عند أي event آخر سنقوم بفتح النافذة behaviors عن طريق القائمة المنسدلة window ثم اختيار النافذة behaviorsفتظهر في الجزء الأيمن من الجزء design .



(شكل يبين النافذة behaviors)

حيث يمكن اولا اختيار العنصر قبل اختيار الbehaviors ثم الضغط على مفتاح plus لاختيارbehaviorجديد ولاحظ وجود قسمين جزء يسمى event وجزء

يسمى action والمقصود بالevent مثلا هو الضغط على الصورة بالمؤشر او الوقف فوقها او عمل أي شكل او عمل أي شيء آخر.

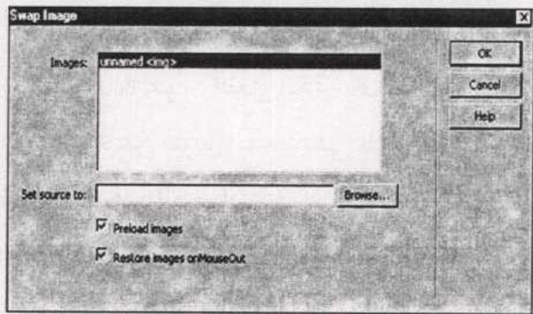


(شكل يبين الeventsا المتاحة)

بينما المقصود بالaction هو رد الفعل الذي يحدث نتيجة هذا التصرف مثلا عند عمل swap image عن طريق الضغط على مفتاح plus ثم اختيار swap image ولاحظ أن عدد هذه المتغيرات يتغير حسب نوع العنصر المستخدم . عند اختيار swap image ثم اختيار الصورة البديلة ولاحظ الخيارات أو الخصائص المتاحة مثل preload imageحيث يمكن تحميل الصورة بطريقة سريعة والخيار restore image يقوم بإضافة behavior آخر بجوار الbehavior الأصلي لاستعادة الوضع الأصلي للصورة عند الابتعاد بالماوس .

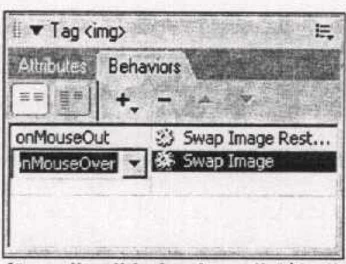


(شكل يبين خيارات behavior للعنصر المختار)



(خصائص الخيار swap image)

ولاحظ أن البرنامج يقوم بإضافة ٢ behavior واحد mouse over أي في حالة وجود المؤشر فوق هذا الجزء يحدث تبديل للصورة وفي حالة وجود المؤشر خارج هذا الجزء يقوم البرنامج باستعادة الصورة الأصلية و عند الضغط علي السهم يمكن اختيار action آخر بدلا من الaction المختار ولاحظ ان كل هذه الaction تتعلق بحالة المؤشر وتتوقف حسب نوع الbrowser المستخدم.



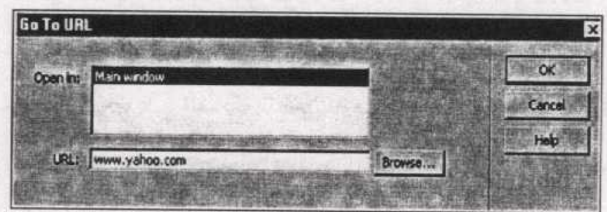
(اضافة ال behaviors الى الصورة)

وعند عمل معاينة عن طريق الضغط على مفتاح F 12 نلاحظ أنه عند مرور المؤشر فوق الصورة يتغير شكل الصورة الى صورة أخرى ولاحظ أن النافذة behavior هي نفسها النافذة الموجودة في dreamweaver وكذلك الموجودة في برنامج flash .

بعد ذلك سنتحدث عن العناصر التفاعلية الموجودة داخل النافذة behaviors سأختار صورة ثم سنقوم باختيار النافذة behaviors والضغط على مفتاح plus حيث يمكن اختيار العديد من الأوامر التفاعلية مثلا go to URL ثم نقوم باختيار html لفتحه عند استخدام احد خيارات event ويمكن تغيير الحالة on ---event click بأي حالة اخرى عن طريق الضغط على السهم واختيار احد الحالات الأخرى .

وهكذا يمكن استخدام عناصر behaviors للتنقل بين الصفحات سنقوم بحذف هذا الbehavior واختيار behavior آخر عن طريق الضغط على مفتاحplus واختيار check browser حيث يمكن عن طريق هذا الbehavior عمل check browser مثلا في حالة استخدام مستعرض أخر يمكن الذهاب إلى عنوان معين

go to URL حيث يمكن تحديده أسفل النافذة check browser وفي أي حالة أخرى other وفي يقوم بالذهاب إلى altenative URL أي عنوان بديل ويمكن تحديده ايضا أسفل النافذة وكذلك الحال بالنسبة للinternet explorerحيث يمكن الذهاب إلى URL معين او URL بديل وكذلك ايضا الحال بالنسبة لل browser الأخرى وهي طريقة فعاله للتحكم في مسار الuser في حالة ان ال browserالخاص به اقدم من الاصدار المطلوب وهناك عناصر أخرى موجودة في الbehaviors يمكن استخدامها مثل playsound او غيرها من الخيارات الأخرى .



(شكل يبين خصائص go to url)

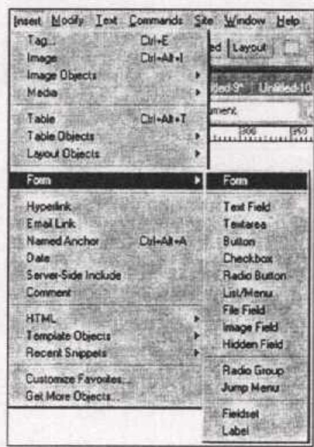
استخدام الform :

الformتستخدم لجمع أراء المستخدمين او احتياجاتهم ومعرف رغباتهم وتعتبر ال form طريقة اتصال جيدة بين المستخدم أي المستخدم لشبكة الانترنت والشركة صاحبة الموقع حيث يقوم المستخدم بتدوين بعض البيانات مثل الاسم او الe-mail او غيرها من البيانات الأخرى التي تتناسب مع نوع الموقع بعد ذلك يقوم الموقع بإرساله او إرسال هذه البيانات عند ضغط المستخدم على



مفتاح send او submit حيث يقوم script المعد بفهرسة البيانات واعادة تنظيمها وارسالها الى الe-mail للشخص المكلف لمتابعة الموقع.

ولإنشاء form في برنامج دريم ويفر فذلك عن طريق استخدام القائمة المنسدلة insert ثم استخدام form لإنشاء الformالرئيسي ثم إدراج عناصر ال form عن طريق اختيار form object .

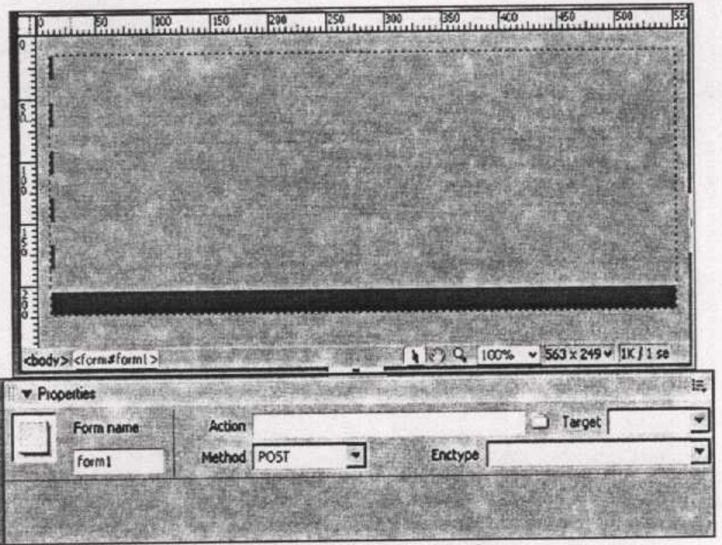


ويمكن ايضا إنشاء عناصر الform عن طريق اختيارform من شريط insert واختيار احد الخيارات الموجودة في الجزء الfrom .

اولا لابد إنشاء form وهما الخطوط الحمراء المحددة لعناصر الfromولعمل ذلك سنقوم بإنشاء ملف جديد عن طريق استخدام الأمر file / new ثم تغيير لون الخلفية إلى اللون الأصفر بعد ذلك سأقوم بإضافة form عن طريق اختيار form ثم اختيار insert form ولاحظ أن جميع عناصر الform يقوم البرنامج بتدوينها بين هذاين الخطين ولاحظ أن البرنامج قد أضاف form بجوار body



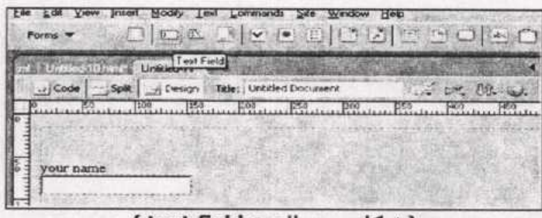
.tag



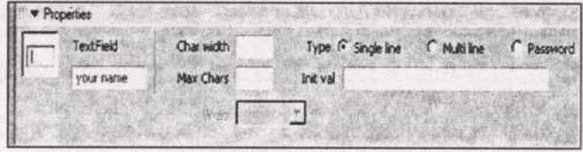
(شكل يبين إدراج الform)

بعد ذلك سنتحدث عن خانة من خانات الform وهي text field وكذلك text area ولاحظ أن النوعان عبارة عن نوع واحد لكن ال text fieldعبارة عن سطر واحد والtext area عبارة عن خانة متعددة الأسطر ويمكن إضافة الtext field او الtext areaعلى الform في dreamweaver عن طريق اختيار insert form ثم اختيار احد الأوامر الموجودة وهو الأمر text field ووضعه في المكان او الموضع المطلوب .





(شكل يبين النوع text field)



(خيارات النوع text field)

لاحظ وجود المؤشر في هذا الموقع اسفل your name ثم الضغط على مفتاح text field فيقوم البرنامج بإدراج خانة text field في الموضع المحدد وتظهر خيارات هذه الخانة في الجزء properties حيث يظهر في هذه الخيارات اسم الtext field ولاحظ أن الاسم ال text field لابد من جعله اسم مشابه للاسم الموجود مثلا your name حتى يمكنك بعد ذلك فهرسة البيانات الواردة من ال form سأقوم بجعله name حتى اعرف بعد ذلك عندما تصلني هذه البيانات اعرف ان هذا اسم المستخدم بعد ذلك يمكن تحديد ال character width أي عرض الخانة المستخدمة حيث تتغير طول الخانة حسب القيمة المدخلة ويمكن تحديد هل هى single line أي خط واحد فقط أو سطر واحد أو multiline متعدد الأسطر أو passeword حيث يقوم البرنامج بإخفاء الحروف او الكلمات المكتوبة سأقوم بجعله single line حتى يتناسب مع الاسم ويمكن أيضا تحديد maximum characters أي عدد الحروف الممكن كتابتها في هذه الخانة والغرض من هذا

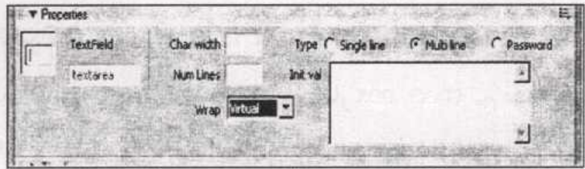
الخيار هو كتابة قيم معينة او عدد حروف معينة بحيث لا تزيد عن مقدار معين مثلا إذا قمت بكتابة ١٠ أي رقم أكبر من عدد حروف ١٠ سيقوم البرنامج برفضه وعدم وضعه في الform .

ويمكن جعل الخانة تبدو خالية في الوضع الافتراضي لاحظ معي سأقوم بالضغط على F12لعمل معاينة حيث يقوم البرنامج هكذا كما ترى بإظهار الخانة text field حيث يمكن كتابة الاسم المطلوب او يمكن كتابة قيمة مبدئية في هذه الخانة حيث يقوم المستخدم بحذفها وكتابة الاسم وذلك لتوضيح الغرض من هذه الخانة للمستخدم مثلا سأقوم بكتابة القيمة initial value نقوم بكتابة أي اسم بها ولتكن هذه القيمة وحتى يقوم البرنامج بتدوين القيمة لا بد من الضغط على مفتاح enter لإدراج هذه القيمة على انها initial value ثم سأقوم بالضغط على مفتاح F12 لعمل معاينة ولاحظ ان الاسم يظهر بصورة افتراضية حيث يمكن حذفه وكتابة اسم بديل ولاحظ أن الغرض من وجود هذا الاسم كما ذكرنا نوع من الاسترشاد او دليل المستخدم لكتابة اسمه .

وهناك ايضا نوع آخر من انواع الform يسمى text fieldويمكن اختياره عن طريق تشغيل الخيار multiline لتحويله الى سطر متعدد او اختيار text area مثلا تحت الaddress باختيار text area وذلك حتى نعطى فرصة للمستخدم لكتابة العنوان الخاص به ولاحظ أن الخيارات الموجود في الجزء properties تتشابه مع الخيار السابق سأقوم بكتابة home address حتى اقوم بمعرفة هذه البيانات عند فحصها ويمكن تحديد ايضا character widthوnumber lineعدد الأسطر



المطلوبة .

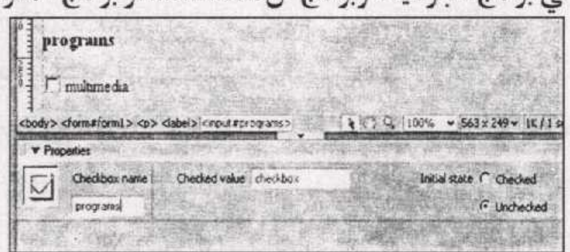


(شكل يبين خيارات text area)

ولاحظ تغير حجم صندوق الكتابة حسب عدد الأسطر ويمكن تحديد طريقة معالجة الكلام أو الكتابات عن طريق اختيارات wrap سواء off او visual او physical النوع الثالث هو passeword يمكن الحصول عليه عن طريق اختيار passeword فيقوم المستخدم بكتابة بعض البيانات التي لا تظهر على الscreen ولكن يقم البرنامج بكتابتها في الform وارسالهاالى الموقع.. ولاحظ عدم اظهار البيانات وذلك بسبب اختيار passeword .

بعد ذلك سنتحدث عن إضافة الradio button / check boxالى الform

ويستخدم الcheck boxلعمل اختيار لأكثر من عنصر في نفس الوقت مثلا في القائمة الفرعية programs عندما تريد سؤال المستخدم عن البرامج التي يستخدمها في برامج الجرافيك وبرامج الmultimedia أو برامج الانترنت .



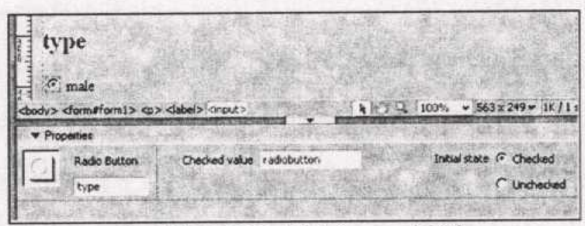
(شكل يبين check box وخياراته)

فيمكن للمستخدم الإجابة بأنه يستخدم برامج الجرافيك فقط او ال multimedia فقط او الجرافيك و multimedia والانترنت ولعمل هذه الsheet box نقوم باستخدام القائمة insert ثم form ثم اختيار check box ثم نقوم بعمل check box بجوار كل عنصر من هذه العناصر ولضمان أن هذه العناصر جميعا الجرافيك وmultimediaوالانترنت جميعها تتبع الفرع programs نقوم بكتابة اسم ال check box programs حتى يقوم الscript بفهرسة هذه العناصر ووضعها في صورة منظمة او في صورة منسقة بحيث تتبع عنصر الprograms سأقوم بتغيير اسم ا check boxالى programs في الجزء properties

ثم في القيمة check value سأقوم بكتابة graphic ثم الحالة الافتراضية check أو check in في حالة check سيظهر في الوضع الافتراضي بوضع علامة صح بجوارها او check in في الوضع الافتراضي عدم وجود علامة بجوارها ثم نختار العنصر الثاني وهو multimedia ونضع المؤشر قبله ثم اختيار check box فيقوم البرنامج بإدراج check box ايضا نقوم باختيار الاسم الخاص بالمجموعة هو programs ثم اختيار check value multimedia ثم بالنسبة لاختيار الثالث وهو internet سأقوم ايضا بإضافة check value وكتابة programs ثم في ال check valueسأقوم بكتابة internet ولاحظ أن استخدام check box يوفر على المستخدم كتابة هذه الكلمات بدلا من أن يقوم المستخدم بكتابة برامج ال graphicوال multimediaوال internet أقوم بكتابتها في ال site وما على المستخدم إلا أن يقوم بوضع check box او علامة بجوار الاختيار المطلوب.

ولاحظ أن السبب في تسمية جميع العناصر check box الخاص بها programs حتى يقوم ال script بجمع هذه البيانات وتنيظمها وارساله بصورة منظمة بحيث تتبع هذه الخيارات الجزء programs ويظهر الاختيار الحالي أو الذي يقوم المستخدم باختياره عن طريق القيمة check value لأن القيمة check value هي نفسها الكلمة الموجودة بجوار الcheck box. وعند عمل معاينة عن طريق الضغط على مفتاح f12 حيث يمكن اختيار احد هذه العناصر او كل العناصر .. وتسمى هذه الطريقة او هذه العناصر check box .

بعد ذلك نقوم بعمل نوع أخر من أنواع عناصر forms وهي radio bottom .. وذلك بالنسبة للجزء type ونظرا لأن الإنسان أو الشخص المستخدم للكمبيوتر لابد أني كون male او female أي اختيار واحد فقط تستخدم معه العناصر radio botton ..



(شكل يبين خيارات radio button)

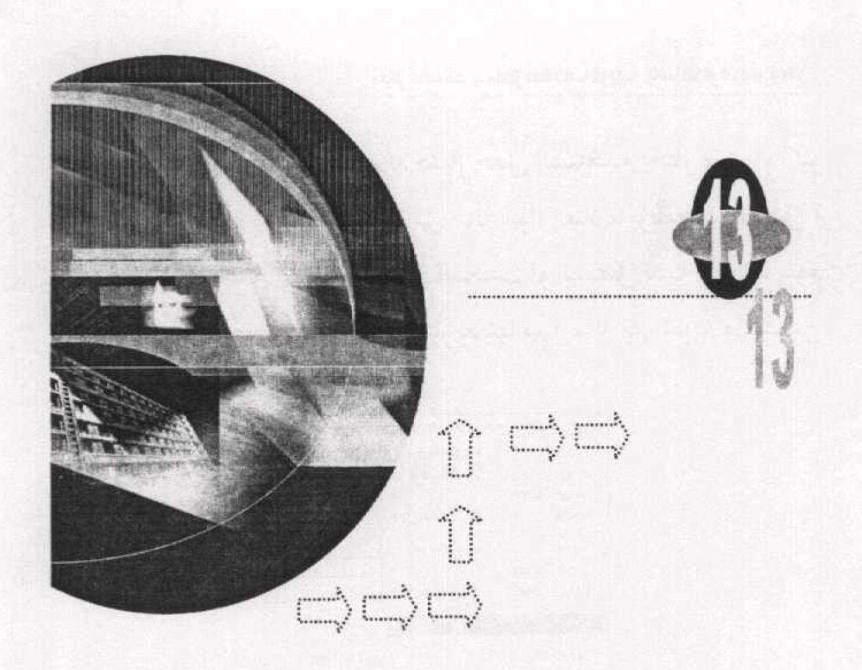
نقوم بإدراج radio botton لكل نوع أو قبل كل كلمة من هذه الكلمات وبدلا من وجود radio botton في الاسم سأقوم بكتابة type وذلك كما ذكرنا لتنظيم البيانات الواردة إلى server ثم سأوم بكتابة male في check value .

multimedia
internet

YOUR TYPE
male
female

(الخيارات بعد وضع الbutons)

بالنسبة للاختيار الآخر في male سأقوم بوضع ايضا radio botton وكتابة type..
وفي القيمة check value سأقوم بكتابة female وهي الكلمة المجاورة botton
ويمكن جعل أحد هذه الخيارات فعال في الوضع الافتراضي مثلا اذا اردنا
جعل male,female هو الوضع الافتراضي سأقوم بجعله checked ولاحظ معي
عندما اقوم بعمل معاينة فيظهر الجزءtype فعال ولاحظ أنه عند اختيار احد هذه
الخيارات يقوم البرنامج بإزالة الاختيار من العنصر الآخر وذلك لأن هذه العناصر
جميعا تتبع مجموعة واحدة عن طريق الأسماء وهي المجموعة type . ويوفر
البرنامج طريقة أخرى لإدراج هذه العناصر بصورة مجمعة في النوع radio
botton عن طريق الخيار radio group حيث يقوم المستخدم بإضافة المجموعة
كلها مرة واحدة ووضع الأسم مرة واحدة بدلا من إضافة كل مفتاح وتغيير اسمه
وهي طريقة لتبسيط العمل داخل البرنامج . ولكن عند تعديل هذه العناصر يقوم
البرنامج بعد ذلك إلى تحويلها إلى صورة فردية أي أن كل botton يصبح
بصورة مفردة .

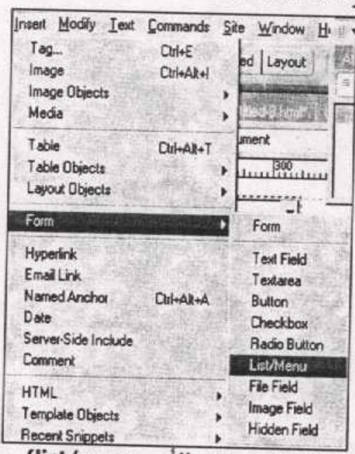


قوائم الاختيار list menu
و قوائم القفز jump menu

● تصميم صفحات الويب باستخدام ●

Dreamweaver

.. حيث يمكن عن طريق قوائم الاختيار جعل المستخدم يختار عنصر او أكثر من عنصر للرد على سؤال معين مثلا في حالة سؤال مثلا ما برنامجك المفضل ؟ نطلب من المستخدم اختيار البرنامج المحبب او المفضل لديه ولذلك نقوم بوضع الإجابات لجعل المستخدم يختار بعضها ثم إرساله مع الفورم وذلك عن طريق استخدام الخيار list menu ..



(شكل يوضح الأمر list/menu)

Input Tag Accessibility Attributes

Label: what is your favorite program?

Style: Wrap with label tag / Attach label tag using 'for' attribute / No label tag

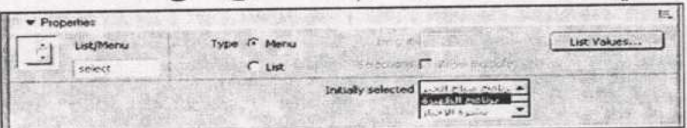
Position: Before form item / After form item

Access key: Tab Index:

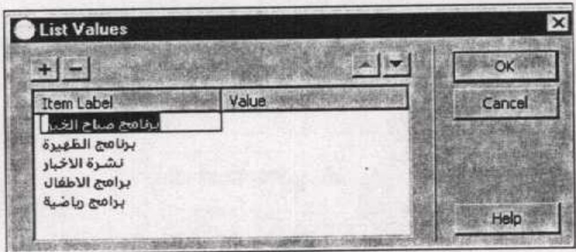
OK Cancel Help

(مربع الحوار المبدئى للأمر)

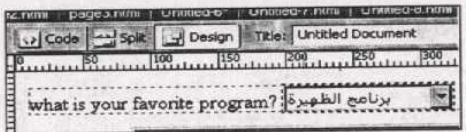
فيقوم البرنامج بإدراج الجزء list menu إلى form وتظهر خيارات هذه الجزء في الجزء properties سنقوم بتسمية list menu حسب الاسم المطلوب select program مثلا ثم من الجزء list value فأقوم بتحديد العناصر المطلوب تواجدها في هذه القائمة .. بعد ذلك يمكن تحديد قيمةvalue كقيمة استشارية لتنسيق البيانات في الفورم المرسلة . ثم سأقوم بالضغط على مفتاح ok .



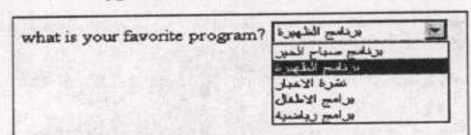
(الخيارات التى تظهر عند إختيار menu/list)



(مربع الحوار لإضافة الخيارات فى الlist)



(شكل الlist داخل البرنامج)



(شكل الlist داخل المتصفح)

ولاحظ ان البرنامج قام بوضع هذه الخيارات في الجزء select لاختيار احد هذه الخيارات لتظهر في الوضع الافتراضي ,والبرنامج يقوم بعمل اختيارين من النوع menu وهو الوضع الافتراضي ويمكن أيضا جعل الاختيار list وفي حالة الاختيار menu يجب على المستخدم اختيار عنصر واحد أو إجابة واحدة فقط.. حيث يقوم البرنامج بإرسال هذه الإجابة مع الفورم مع باقي العناصر بينما في حالة الاختيار list يمكن للمستخدم اختيار اكثر من عنصر في نفس الوقت عن طريق اختيار multiple ويمكن تحديد الارتفاع عن طريق الخيار height .. حيث يمكن تحديد عدد العناصر او عدد السطور التي تظهر .. وهكذا يمكن عن طريق خيارات list menu جعل المستخدم يقوم باختيار عنصر معين وكتابته في الفورم..

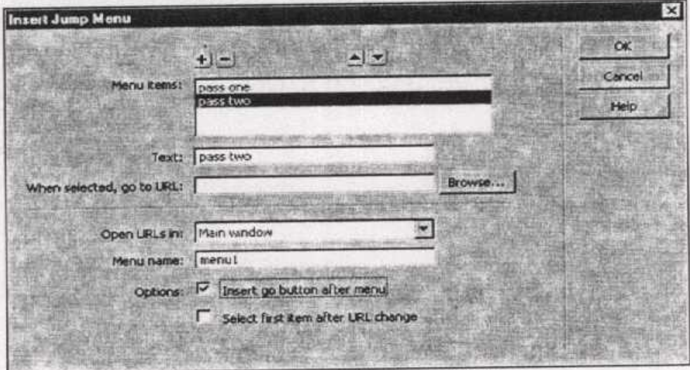


(شكل يبين خيارات list menu)

بعد ذلك سنتعرف على نوع آخر من أنواع عناصر form وهي قوائم القفز jump menu والمقصود بقوائم القفز انه عند اختيار عنصر معين القائمة jump menu يقوم المستخدم بالذهاب الى موضع آخر .. سأقوم مثلا باختيار موضع معين لوضع قائمة القفز ثم سأقوم بإدراج قائمة قفز عن طريق اختيار jump menu.. حيث يمكن عن طريق هذه القائمة ادراج بعض العناصر او بعض الاتجاهات للمستخدم مثلا عند كتابة pass one ويمكن تحديد url او html المطلوب فتحها عند اختيار العنصر ثم إضافة عنصر آخر إلى menu وجعل اسمه pass two



وتحديد url سواء url موجود داخل الموقع او url مطلق ..



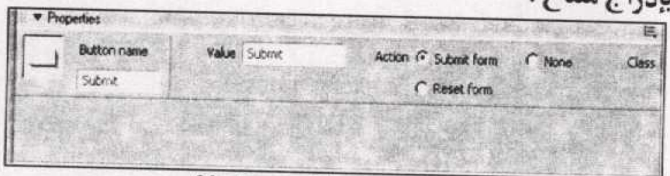
(شكل بين النافذة jump menu)

ويمكن تحديد هل يتم فتح هذا المسار في نفس الصفحة عن طريق main window او يمكن ايضا وضع مفتاح go botton بجوار القائمة وذلك حتى يسمح للمستخدم بحرية أكبر عند الاختيار عند الضغط عليه يقوم البرنامج بالذهاب إلى الوضع الجديد .. وعند عمل معاينة لهذا العنصر نلاحظ أن خيارات هذا العنصر مشابه أو مطابقة للخيارات السابقة في الجزء list menu ولكن القائمة المبدئية التي تظهر عند اختيار الأمر jump menuتختلف سأقوم بعمل معاينة هكذا.

في الوضع الأول تمكن list menu اختيار اكثر من عنصر وذلك بسبب الخيار multi selection .. بينما في الجزء الخاصjump menu هناك خيارين عند اختيار أحدهم يقوم البرنامج بالذهاب الى العنصر المطلوب .. ويمكن كما ذكرنا تفعيل المفتاح go حتى يمكن الذهاب الى العنصر المطلوب ايضا ..

بعد ذلك سنتحدث عن كيفية إدراج المفاتيح bottons إلى الفورم وسنستخدم

المفاتيح لارسال forms إلى الموقع المحدد أو السيرفر المحدد او إلى ميل معين وكذلك سنستخدم مفتاح reset لإعادة form إلى الوضع الأصلي او إلى الوضع الآفتراضي وذلك عن طريق استخدام مفاتيح botton من الجزء form نقوم بإدراج مفتاح .



(شكل يبين خيارات button)

ولاحظ خيارات المفتاح تظهر في الجزء السفلي ,submit ثم سأقوم بوضع مفتاح آخر بجواره يسمى reset حيث يمكن عن طريق مفتاح reset إعادة وضع الخيارات أو خيارات الفورم إلى الوضع الأصلي وفي حالة submit يقوم البرنامج بإرسال البيانات الموجودة في form إلى email معين يمكن تحديده عن طريق اختيار form ثم من الخيارات العامة في form يمكن تحديد mailto وكتابة العنوان المراد إرسال هذه الخيارات أو form اليه .

ويمكن عن طريق الضغط على مفتاح reset إعادة البيانات إلى الوضع الأصلي .. عند الضغط على reset يقوم البرنامج بإزالة الاختيارات والكتابات الموجودة .

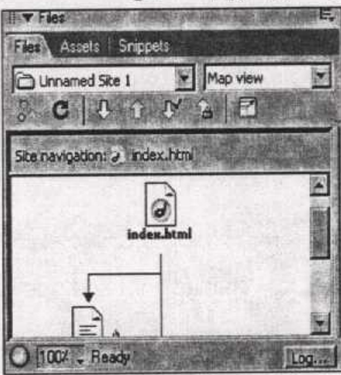
إختبار الموقع:

بعد الانتهاء من اعداد site او الموقع على القرص المحلي local disk نقوم بعمل اختبار له قبل إرساله إلى server عن طريق استخدام الأمر uploadوذلك عن

طريق استخدام القائمة المنسدلة menu واختيار files لاظهار الملفات الموجودة في الموقع المحلي فتظهر النافذة files على يمين واجهة البرنامج ..

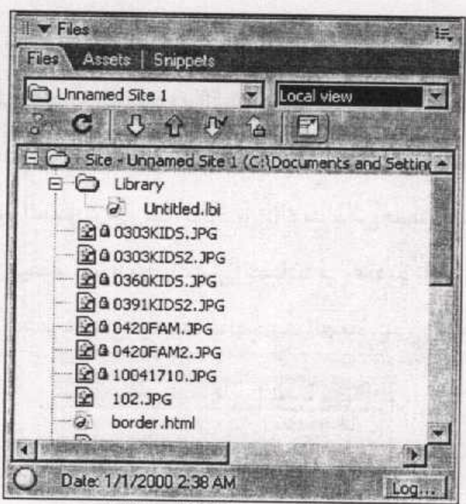
ويظهر بها الملفات الموجودة في الموقع او الدليل الخاص بالموقع المحلي ..

ويمكن إظهار هذه الملفات في صورة site map بدلا من صورة ملفات عن طريق اختيار site map فيقوم البرنامج بإظهار الملفات في صورة map ولاحظ أن كل صفحة يتفرع منها مجموعة من الروابط تظهر عند الضغط على علامة plus .



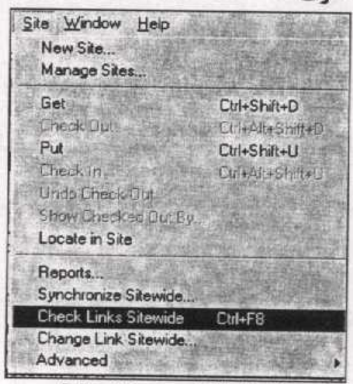
(شكل يبين النموذج site map)

ويمكن جعل النافذة site ملء الشاشة full screen.. حيث يمكن اختيار الأمر check links sitewide للتحقق من الروابط الموجودة في الموقع فيقوم البرنامج بعمل التحقق بطريقة سريعة في الموقع بالكامل واظهار النتائج الخاصة بالركوكلينك .



(شكل يبين النافذة files)

حيث يمكن تصحيحها بعد ذلك عن طريق استخدام الأمر الموجود في القائمة المنسدلة site وهو الأمر change links sitewide حيث يمكن عن طريقه تغيير لينك معينة إلى لينك أخرى ..



(القائمة المنسدلة site)



ويقوم البرنامج ايضا بإظهار الروابط الخارجية.. بعد التحقق في الخطوة السابقة من سلامة الموقع المحلي وسلامة الروابط الموجودة داخله يمكن الاتصال بالسيرفر عن طريق الضغط على مفتاح connect حيث يقوم البرنامج بالاتصال بالسيرفر المعد سابقا عند استخدام الأمر define site او new site

بعد ذلك وبعض إجراء عملية الاتصال يمكن تبادل الملفات بين الموقع المحلي الموجود على القرص الصلب والموقع الموجود على السيرفر عن طريق استخدام الأمر get file والأمر put file ويمكن جعل الصفحة الخاصة بالموقع جزئين بحيث يكون جزء منهم عبارة عن local والجزء الآخر عبارة عن server .. بعد ذلك يمكن اختيار ملف او مجموعة من الملفات من الموقع المحلي او القرص المحلي local site .. عن طريق الضغط على مفتاح ctrl من لوحة المفاتيح واختيار مجموعة ملفات .. ثم ارسالها إلى الموقع وذلك بعد إجراء عملية الاتصال باستخدام الأمر connect عن طريق استخدام الأمر put file فيقوم البرنامج بوضع الملفات إلى السيرفر .

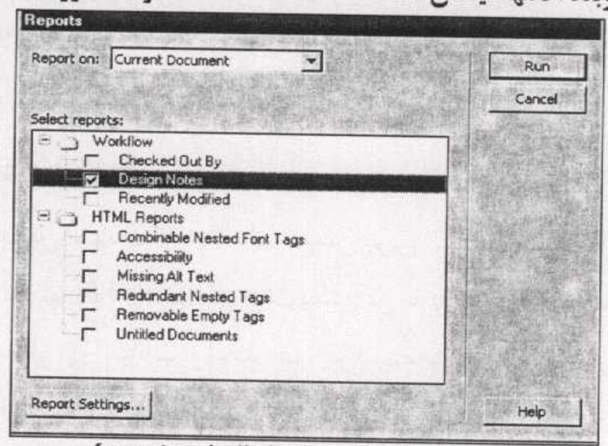
أوامر خاصة بالموقع site:

يمكن تعديل البيانات الخاصة بالموقع عن طريق القئمة المنسدلة site واختيار edit site فتظهر النافذة edit site حيث يمكن عن طريقها الضغط على مفتاح edit لعمل تعديل في البيانات او الخيارات الموجودة في الموقع المختار .. فتظهر النافذة الخاصة باعدادات الموقع site definition حيث يمكن عن طريقها تغيير بعض الاعدادات المعدة سابقا او يمكن عمل duplicate site لعمل نسخه منه او



حذف موقع معين او النسخة سابقة الاعداد عن طريق الامر remove ويمكن ايضا احضار موقع عن طريق الامر import لاستيراد موقع من موقع معين ويمكن عمل موقع جديد عن طريق استخدام الامر new ..

يمكن اعداد التقارير الخاصة بهذا الموقع التي تتعلق حول موضوع معين فيه او نقطة معينة نريد معرفتها عن طريق استخدام القائمة المنسدلة site ثم استخدام الامر report فيظهر مربع الحوار report حيث يمكن عمل تقرير عن الصفحة الحالية فقط current document او الموقع بالكامل او ملف معين موجود في الموقع ويمكن اختيار موضوع التقرير سواء عن design note او غيرها من الخيارات الاخرى ثم نقوم بالضغط على مفتاح run ليقوم البرنامج بإعداد مجموعة التقارير التى يمكن فتحها وقراءاتها لمعرفة معلومات اضافية عن links او غيرها .. وبعد الانتهاء يمكن استدعاء احد هذه الملفات وفتحه لرؤية محتوياته .



(مربع الحوار الخاص بإعداد التقاريرreports)

يمكن عمل refresh او edit للموقع عن طريق استخدام الامر refresh لتجديد محتويات الموقع او اظهارها مرة ثانية في اخر وضع ولاحظ انه يمكن استعراض الموقع في المتصفح الافتراضي للنظام او في اكثر من متصفح عن طريق اختيار file ثم اختيار preview in browser ثم اختيار edit browser list حيث يمكن عن طريق مفتاح plus اضافة اكثر من مستعرض و لاحظ ان انترنت اكسبلور هو المتصفح الافتراضي في النظام ويمكن جعله ثانوي واختيار مستعرض آخر لجعله هو الرئيسى primary حيث يمكن اضافة مستعرض آخر بالضغط على مفتاح plus وادخال اسمه ثم اختيار ملف exe الخاص بهذا المستعرض واختيار هل يكون متصفح رئيسى أو ثانوى.

خاتمة:

من الخيارات الجيدة في برنامج دريم ويفر أنه يمكن زيادة صفحة التصميم عن طريق اغلاق القوائم او النوافذ الجانبية او السفلي وذلك لزيادة مساحة التصميم وكذلك ايضا الشريط commonقامت الشركة بتطويره وجعله شريط واحد فقط حيث يمكن الوصول الى الاوامر كلها عن طريق هذا الشريط ..



وذلك عن طريق اختيار نوع الشريط المطلوب سواء layout او forms او text .. او غيرها من الخيارات الاخرى ولاحظ انه عند اختيار شريط معين يقوم البرنامج باظهار العناصر او الخصائص او رموز الاوامر المتعلقة به وهي طريقة سريعة

وجيدة لتوفير المساحة في نافذة البرنامج .

و يمكن استيراد الملفات عن طريق اختيار اومبر واختيار ورد ديكيومت او اكس ديكيومنت لاستيراد ملفات الداتا من برنامج winword او excell الخاص بشركة مايكروسوفت ولاحظ ان هذه الخيارات ستفيد بشكل كبير عند عمل المواقع ولاحظ ايضا ان البرنامج يمكنه الكتابه باللغات المتعددة لأنه full uni code support .. وكذلك تدعيم البرنامج ftp secure لتنظيم عملية الملفات الى الموقع وذلك اثناء عملية ارسال الملفات.

الحقيقة أن برنامج دريم ويفر بحق يعتبر أفضل البرامج لتصميم المواقع وصفحات الويب لأنه يجمع ما بين قوة التصميم المرئى بدون أدنى أكواد وكذلك قوة التصميم الكودى وتدعيمة للعديد من الأكواد المتعارف عليه مثل php,asp.ne,java وغيرها من الأكواد الأخرى .

ذلك أنه يعتبر أذكى البرامج فى تحويل التصميم المرئى إلى أكواد بسيطة بعيدة عن التعقيد ولا سيما عند إستخدام الطبقات layers .



المحتويات



الفصل التاسع :

الفصل العاشر :

الفصل الحادى عشر :

الفصل الثاني عشر :

الفصل الثالث عشر :